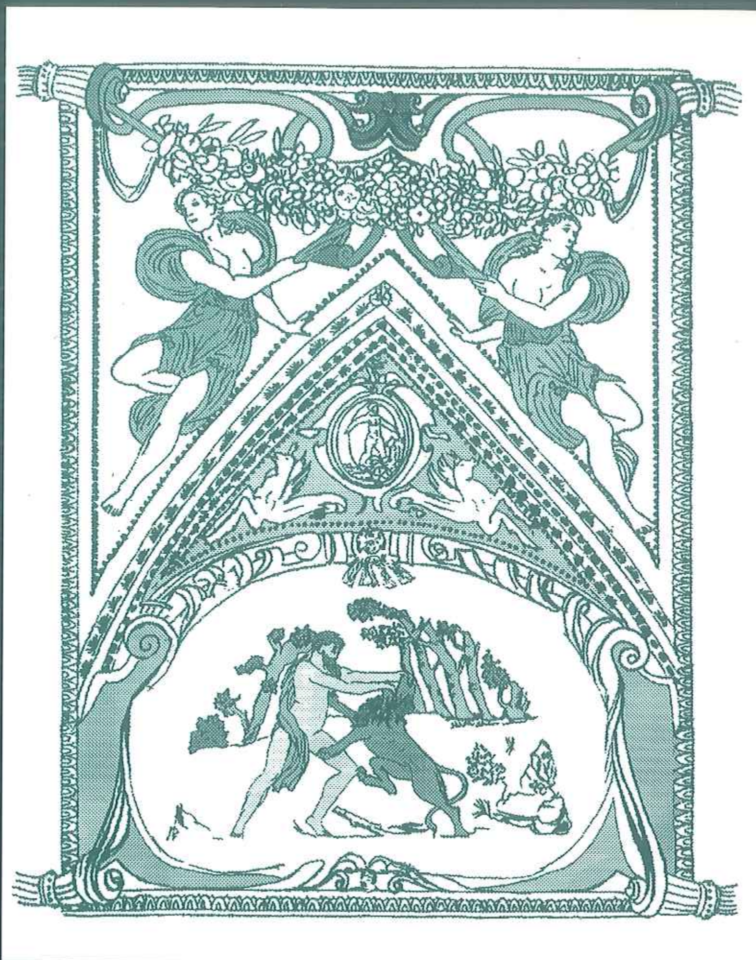
I GIOIELLI DI SENIGALLIA - II



Isabella Antonietti - Camillo Nardini

FEDERICO BRANDANI A SENIGALLIA

"I SOFFITTI DEL PALAZZETTO BAVIERA"

progetto giovani

Coordinamento del settore grafico:
Elvira Collina Bruni

LICEO CLASSICO "PERTICARI" - LICEO SCIENTIFICO "MEDI"
- ISTITUTO MAGISTRALE "MARINELLI"

FEDERICO BRANDANI A SENIGALLIA

"I SOFFITTI DEL PALAZZETTO BAVIERA"

Isabella Antonietti - Camillo Nardini

I GIOIELLI DI SENIGALLIA - II

Senigallia, gennaio 1995



AMMINISTRAZIONE COMUNALE
- Senigallia -



Regione Marche
Azienda Promozione Turistica
Senigallia

RINGRAZIAMENTI:

Francesco Barletta, Preside del Liceo Scientifico "E. Medi"
Massimo Leotta, Preside del Liceo Classico "G. Perticari"
Lucio Mancini, Preside dell'Istituto Magistrale "N. Marinelli"
C. Sandroni, *Federico Brandani: Palazzetto Baviera a Senigallia* (1569), tesi di laurea, a.a. 1982-1983, relat. prof. Vera Fortunati Pietrantonio, Università degli Studi di Bologna, Fac. Lettere e Filosofia.

BIBLIOGRAFIA:
R. Graves, *I miti greci*, Milano, 1993.
K. Kerenyi, *Gli dei e gli eroi della Grecia*, Milano, 1963.
S. Quilici Gigli, *La via Salaria*, Roma, 1970.

Bucci
Senigallia

Ai lettori

Il presente lavoro è il risultato di una ricerca, proposta e coordinata dal Liceo Scientifico 'Medi' nell'ambito del 'Progetto Giovani', alla quale hanno collaborato studenti e docenti del Liceo Classico 'Perticari' e dell'Istituto Magistrale 'Marinelli'. Anche questa pubblicazione, come le altre che l'hanno preceduta, trova la sua collocazione nella collana *Quaderni del Liceo Medi*[1] e nasce dal desiderio di suscitare maggiore interesse nei giovani verso quelle testimonianze artistiche del passato che costituiscono il patrimonio culturale della città in cui vivono.

Già dallo scorso anno scolastico, con la pubblicazione della monografia critica sulla *Madonna di Senigallia* di Piero della Francesca, il Liceo Scientifico 'Medi' aveva dato inizio a questa affascinante indagine storico-artistica, con lo scopo di evidenziare quali grandi potenzialità si potessero trovare nella Scuola, purché accortamente suscitate e finalizzate.

Non sta a noi giudicare sul merito dei risultati che presentiamo raccolti in questo libro; vogliamo però esprimere la nostra convinzione che questo impegno nella ricerca e nella documentazione è la migliore testimonianza che la Scuola, al di là delle sue funzioni programmatiche, è anche luogo di fruizione e valorizzazione della realtà artistica territoriale.

Tra le attività interdisciplinari proposte per l'anno scolastico 1993-'94 abbiamo deciso di approfondire quella attinente gli stucchi di Federico Brandani nelle stanze nobili del Palazzetto Baviera. Gli studenti dell'Istituto Magistrale si sono incaricati della riproduzione grafica delle scene presenti nei soffitti; quelli del Liceo Classico hanno svolto una attenta e, per molti aspetti, laboriosa ricerca sulle vicende e i miti narrati nelle *Stanze di Troia* e di *Roma repubblicana*; gli studenti del Liceo Scientifico, infine, si sono impegnati nella identificazione dei fatti narrati nella *Stanza del Vecchio Testamento* e nella *Stanza di Ercole*.

Abbiamo così prodotto questa 'guida'. La prima esistente sugli stucchi del Palazzetto Baviera. La sua realizzazione ha richiesto più tempo di quanto avessimo potuto prevedere, sia per le difficoltà incontrate nella interpretazione di diverse scene, sia per la fatica nel coordinamento e nella verifica delle ricerche che venivano via via consegnate da un così rilevante numero di studenti.

Il volumetto si articola in cinque sezioni: nella prima forniamo notizie intorno alla vita di Federico Brandani; nelle quattro successive proponiamo la nostra 'lettura' delle scene presenti nei soffitti delle Stanze dette dell'*Antico Testamento, di Ercole, di Troia* e *di Roma Repubblicana*.

Non ci siamo occupati invece, per le difficoltà di interpretazione e la totale mancanza di documentazione, dei due piccoli ambienti che si trovano in fondo all'appartamento; il primo chiamato *Stanza di Roma imperiale* o *di Costantino*; il secondo destinato probabilmente un tempo ad anticucina. L'esecuzione dei lavori in questi due ambienti è meno curata e indurrebbe a pensare che Brandani, forse stanco, abbia lasciato ai suoi aiutanti il compito della realizzazione.

Gli studenti impegnati nelle ricerche hanno scoperto una forma insolita ed originale di approfondire il Rinascimento; lo studio degli stucchi, infatti, è diventato insospettato viaggio interdisciplinare che ha dato senso unitario alle di-

verse materie studiate a scuola: storia, letteratura, arte, filosofia. Un monumentale libro, aperto sui soffiti del Palazzeto Baviera, racconta storie, vicende e miti nei quali la civiltà rinascimentale si riconosceva. Una civiltà per molti versi remota e infinitamente lontana da questa nostra. In quel mondo, privo dei moderni mezzi di informazione e di divulgazione, i signori affidavano agli accorgimenti dell'arte il compito di trasmettere ai discendenti gli elementi fondamentali della loro cultura: il concetto che essi avevano della storia, il valore che davano all'arte, la filosofia della vita, il senso dell'esistenza. I padri trasmettevano ai figli la propria visione della vita in una mescolanza arditamente disinvolta di sacro e profano. Stucchi, affreschi, arazzi e pitture consentivano all'immaginazione di coloro che vivevano nel palazzo di spaziare libera tra temi che a noi, oggi, sembrano profondamente distanti, ma che nel loro animo trovavano compiuta sintesi. Mondo classico e Antico Testamento, caduta di Troia e storie di Giuseppe, sacrificio di Isacco e Orazio Coclite, legati dai fili sottili delle disseminate allegorie, convivevano entro una visione unitaria che la mentalità moderna, pur così orgogliosa del proprio progresso civile e scientifico, non riesce bene a concepire.

C'è da aggiungere infine che forse nell'animo di Brandani, quando ideò il piano generale della decorazione, c'era anche l'ambizioso progetto di affidare alla sua arte la visione di una umanità in cammino sulla via del progresso: dagli uomini dell'Antico Testamento (Stanza dell'Antico Testamento), agli eroi riconducibili ad Ercole, (Stanza di Ercole), ai campioni di virtù guerriera, testimoni della potenza greca (Stanza di Troia), fino ai romani (Stanze di Roma), lontani antenati dei signori del Rinascimento. Un grande disegno volto a celebrare il committente. Un formidabile omaggio alla potente famiglia dei Baviera.

Oppure - come dice il critico Luigi Serra - *'ci troviamo di fronte a pure manifestazioni decorative non legate tra loro da alcun filo concettuale'*.

Ma a noi piace convincerci che non sia così.

Camillo Nardini

---

1 - Appartengono alla stessa collana: 'Nel mondo degli insetti' (1989); 'Homo' (1990); La meravigliosa storia dell'avventura delle piante dalle origini ad oggi' (1991); 'Uccelli nelle Marche' (1992); 'Prima di Colombo' (1992); 'Cognomi e soprannomi nel Senigalliese' (1993); 'La Madonna di Senigallia' (1993).

HANNO COLLABORATO

LICEO CLASSICO "G. PERTICARI"

Prof. Isabella Antonietti

Studenti:

Simona Antonietti
Alessia Aquili
Rachele Barchiesi
Sara Berardinelli
Caterina Bozzi Cimarelli
Vanessa Casagrande
Carlotta Castelli
Monica Ceresi
Chiara Fileni
Raffaele Fronzi
Chiara Gerbi
Cinzia Grimaldi
Lorenzo Lucarelli
Arianna Mancini
Camilla Marcellini
Katia Mazzarini
Milena Minerali
Annalisa Montagna
Roberta Papa
Carlo Paternoster
Sara Orlandi
Maria Elena Paniconi
M. Giuseppe Possenti
Filippo Rossi
Anastasia Sabbatini
Giovanna Tonelli

LICEO SCIENTIFICO "E. MEDI"

Prof. Camillo Nardini

Studenti:

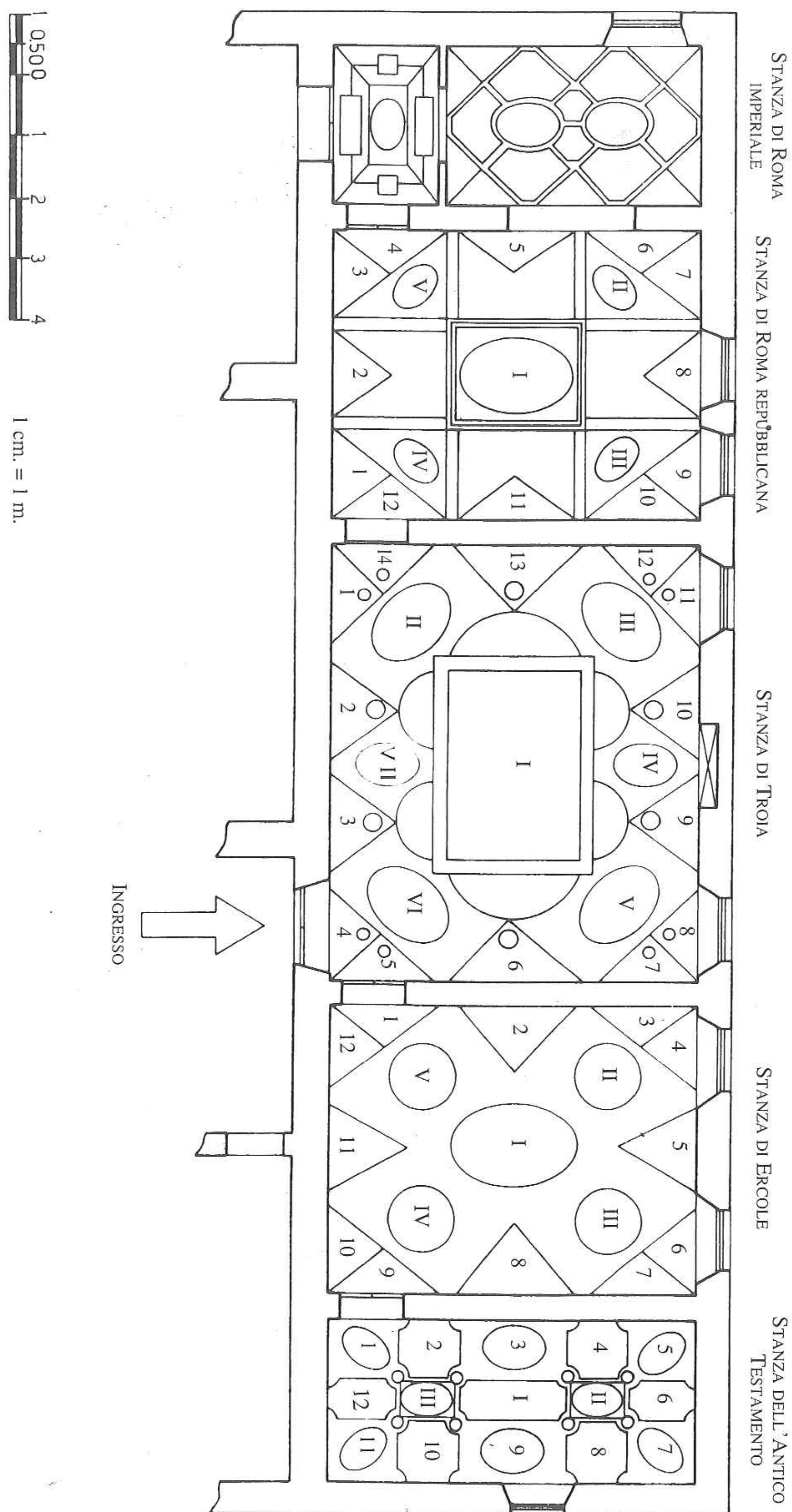
Alessandro Alessandrini
Eva Barchiesi
Roberto Bartera
Matteo Bedini
Corrado Bellucci
Federico Benigni
Stefano Berretta
Silvia Berretti
Diego Boldreghini
Michela Bomprezzi
Manuela Boschetti
Luca Brunelli
Chiara Campolucci
Elena Castelli
Erica Ciarloni
Andrea Crescentini
Chiara Crinelli
Eleonora Cucchi
Giacomo Cursi
Pierluigi Datteri
Veronica Del Prete
Elisabetta Esposto
Laura Evangelista
Lara Facchin
Veronica Federiconi
Devis Fioretti
Luca Franceschetti
Silvia Galli
Silvia Giambartolomei
Federica Lavoratornovo
Francesco Lebboroni
Costantino Manes
Alice Manzotti
Valentina Marinelli
Tatiana Mazzanti
Alessandro Mengoni
Elena Morbidelli
Pamela Moretti
Gianluca Morini
Alessandro Moroni
Alessandra Olivetti
Giulia Pasquini
Federico Pellegrini
Sonia Piangerelli
Alessandro Pierpaoli
Michele Pierpaoli
Francesco Piersantelli
Davide Principi
Andrea Profili
Gianluca Raffani
Michele Rocchetti
Giulia Sartini
Tania Sartini
Nicola Secchiari
Ilaria Silvestrini
Davide Talevi
Samuele Talevi
Roberta Tarsi
Gianluca Tesei
Filippo Maria Titti
Federica Tomassoni
Marco Tomassoni
Simona Tonti
Federico Tranquilli
Cinzia Viricella

ISTITUTO MAGISTRALE "N. MARINELLI"

Prof. Elvira Collina Bruni

Studenti:

Chiara Campolucci
Elena Discepoli
Patrizia Giulietti
Marisa Ialeggio
Carla Mantini
Donatella Mazzini
Elena Morbidelli
Sara Sartini
Federica Tomassoni



Il Palazzetto Baviera venne costruito, quasi certamente, nella prima metà del XV secolo e fu riadattato nei primi decenni del '500 da Giuseppe Baviera per volontà del quale vennero incisi, fra l'altro, sugli stipiti in pietra delle porte, gli stemmi familiari con le iniziali I. B. = Iosepho Baviera.

L'edificio - ristrutturato dopo il catastrofico terremoto del 1930 - riproduce, nel grazioso cortile e nella raccolta atmosfera, i motivi e le proporzioni del *Chiostro delle Grazie*; ritroviamo infatti i portici colonnati quattrocenteschi e le finestre scandite da semplici lesene. Entro le trabeazioni di ciascuna finestra figurano le iniziali BB che ricordano Barbara Baviera, colei che si occupò della ricostruzione dopo il '30. Nel centro del cortile è collocato un elegante, candido pozzo, ornato nel suo giro da quattro stemmi della casa Baviera.

Una breve rampa di scale porta all'appartamento nobile occupato ora, in parte, dagli uffici dell'Assessorato alla Cultura.

Cinque stanze dell'appartamento, sobriamente arredate da alcuni mobili d'epoca, offrono al visitatore uno spettacolo di indubbio fascino nei soffitti interamente decorati a stucco dall'artista urbinate Federico Brandani (1525 circa - 1575) su incarico di Giuseppe Baviera. Il Brandani spese sicuramente molti anni della sua vita in questa fatica, ma consegnò ai posteri un sorprendente gioiello d'arte proiettando negli stucchi dei soffitti le realizzazioni del suo genio creativo: entro lunette, tondi, ovali, rettangoli e quadrati mistilinei - in giochi prospettici vivaci ed arditi - si sviluppano cruente battaglie, si illustrano atti eroici, si narrano fatti biblici, si svolgono piacevoli allegorie. Il tutto colpisce per il sapiente equilibrio con cui la folla delle immagini e degli episodi è distribuita nell'armonia del disegno scenografico.

Federico Brandani

a cura di
Massimiliano Furini

La prima notizia documentata su Federico Brandani risale al 6 aprile 1538. Riguarda il suo apprendistato, della durata di tre anni, presso il maestro vasaio Giovanni Maria Mariani[1]; da questa si può dedurre che l'anno approssimativo della sua nascita si possa collocare tra il 1522 e il 1525, in quanto in epoca rinascimentale un discepolo iniziava in età molto giovane la sua attività presso bottega[2].

Il padre, Maestro Agostino, viste le buone attitudini del figlio, lo affidò a Girolamo Genga, sotto la cui direzione imparò presumibilmente l'arte dello stucco. Su disegno del Genga eseguì, nel pulpito in marmo bianco del Duomo di Urbino, la rappresentazione della cena di Cana, rovinosamente perduta con la caduta della seicentesca cupola avvenuta il 12 gennaio 1789[3].

Negli anni della formazione ebbe probabili contatti con la fabbrica di Loreto: dallo studio delle sculture di Andrea Sansovino, del Tribolo, dei fratelli Lombardi, apprese la tecnica del decoro a tutto tondo che caratterizzò il periodo giovanile. I riflessi della decorazione lauretana si possono riscontrare nelle sue prime opere: dieci statue in stucco di santi e profeti nella chiesa di Santo Stefano a Piobbico (PS), databili 1541[4]. Sono inoltre riconducibili a opere giovanili due bassorilievi rappresentanti lo "Sposalizio della Vergine" e la "Strage degli Innocenti" della quale oggi non rimane che un calco in gesso custodito nella Biblioteca di Fossombrone (PS). Allo stesso periodo risalgono le raffigurazioni in terracotta della "Madonna della Ghiaia" e di "San Lorenzo", in mostra nella Galleria Nazionale di Urbino.

Tra il 25 settembre 1552 e la fine di ottobre del 1553, la presenza del Brandani è documentata a Roma, nella fabbrica di Villa Giulia, commissionata da Giulio III[5]. La mano del Brandani, influenzata dalle correnti manieristiche e dalla scuola del Raffaello (che ne caratterizzerà tutte le sue successive opere), è riconoscibile nella decorazione del "Ninfeo" e nelle volte di due sale del piano terra (dette cameroni). In entrambi la disposizione plastica è simile: lo stucco viene adoperato abilmente come partitura delle volte, quasi a ricordare la decorazione della Sala Paolina a Castel S.Angelo, di poco anteriore. Il motivo è predominante e pieno di nuove invenzioni, caratterizzando l'originalità dell'opera rispetto alle precedenti e contemporanee. Al centro, racchiuso da un ovato, spicca l'impresa di Giulio III, l'Occasione che ghermisce la Fortuna per i capelli; negli angoli, disposte come cammei, vengono rappresentate le Virtù.

Negli anni successivi troviamo il Brandani attivo a Fabriano, in Palazzo Ronca: la decorazione plastica, che ripropone il tema di Villa Giulia, fa dedurre una sua permanenza nella cittadina tra il 1553 e i primi mesi del 1554, terminato il lavoro a Roma e di ritorno in patria; bisogna infatti tenere presente che la via Flaminia era, già da allora, l'unica via di comunicazione tra l'Urbe e il Ducato di Urbino[6].

Di poco successiva, se non contemporanea, deve essere la decorazione della cappella dedicata a San Pietro nella Corte Rossa a Fossombrone (PS), voluta dal cardinale Giulio II della Rovere. L'impronta di carattere michelangiolesco dei bassorilievi e l'uso bicromatico dell'oro e dell'azzurro, possono far supporre che il Brandani abbia decorato i monumenti di vita del santo non molto dopo il suo rientro a Roma[7].

La fama del Brandani si diffonde anche nel Ducato, tanto che Guidobaldo I Della Rovere lo chiama al suo servizlo[8]. Nel Palazzo Ducale di Urbino decora nel 1554 il "camerino dorato" (ora "Stanza del Re d'Inghilterra"), per il soggiorno di Giacomo III Stuart, ospite del Papa Clemente XI, avvenuto nel '700. La decorazione, racchiusa da fasce che corrono su tutta la volta, è un susseguirsi di numerosi simboli araldici ducali dei Montefeltro e dei Della Rovere, coronati al centro da una impetuosa aquila montefeltresca. Dello stesso anno è la sua opera più conosciuta, il "Presepe", eseguita nell'oratorio di S.Giuseppe in Urbino. Creando i personaggi a grandezza naturale e curando le proporzioni degli spazi, il Brandani integra architettura, scenografia, scultura a tutto tondo e rilievo[9]. Questo esemplare lavoro definisce un momento significativo nella sfera artistica del Brandani: il passaggio dalla decorazione a tutto tondo a quella a rilievo e bassorilievo.

Il quattrocentesco Palazzo Tiranni a Cagli (PS) venne ornato nel 1555 da un notevole ciclo di stucchi con riferimenti stilistici individuabili nelle opere di scultura romana dell'età Traiana e Adriana[10]. D'ora in poi si instaurerà un connubio con Bartolomeo Genga, (figlio di Girolamo) che porterà il Brandani ad un'intensa attività divisa tra la residenza ducale di Urbino e quella di Pesaro.

Dal 1555 al 1558 è impegnato nell'abbellimento dell'appartamento del secondo piano del Palazzo Ducale di Urbino di fronte alla chiesa di San Domenico. Purtroppo oggi non rimane nulla della decorazione originale, tranne alcuni frammenti custoditi nei depositi della Sovrintendenza di Urbino. Di particolare rilievo artistico è il frammentario decoro del fregio rappresentante alcuni putti che giocano fra gironi di quercia (spunto per quello eseguito in epoca più recente e oggi ancora visibile nella prima sala del secondo piano) e lo stemma dei Della Rovere, ripetuto successivamente dal Brandani nella decorazione della Cappella dei Duchi nella Basilica di Loreto.

Contemporaneamente ai lavori di Urbino, all'incirca tra il 1558 e il 1560, esegue una prima serie di decorazioni nella residenza pesarese. Nell'anticamera degli appartamenti ducali, a coronamento di un grande camino, opera del Genga, propone tra una coppia di putti con cornucopia[11] un bassorilievo rappresentante "La gara di corsa con le bighe" prendendo come probabile riferimento il disegno di Taddeo Zuccari "Il gioco delle Mete"[12]. Di dimensione più contenuta è il bassorilievo in stucco dorato, raffigurante la "Gara di giavellotto tra amazzoni". Entrambi i bassorilievi stilisticamente accostabili alle decorazioni di Palazzo Baviera e Palazzo Corboli, rientrano forse in una serie più ampia di rappresentazioni ispirate all'antico svolgersi di 0limpiadi, ora perdute[13].

La parentela con i Della Rovere e il legame politico stretto con Guidobaldo II, porta il Brandani, nel 1560, a lavorare nel Palazzo Baviera di Senigallia, su

incarico del cavaliere Giuseppe Baviera. Il vasto ciclo iconografico, considerato il capolavoro dell'artista, decora le volte con lunette di sei ambienti del piano nobile, dove si succedono scene tratte dal Vecchlo Testamento, dalle Fatiche di Ercole, dall'Iliade e da avvenimenti della Roma repubblicana e imperiale[14], in seguito riproposti nella decorazione di una sala del castello del Brancaleoni a Piobbico (PS).

Dopo la permanenza a Senigallia, protrattasi sicuramente per alcuni anni, il Brandani torna ad Urbino dove nel 1562 (?) decora il soffitto di Palazzo Corboli, sistemato dal 1918 nel Palazzo Ducale, nell'ultima stanza dell'appartamento della Duchessa, modificata e adattata per l'occasione. Come scrive Luigi Serra, le cinque rappresentazioni sono intese come pure manifestazioni decorative, senza evocare nessun episodio preciso e senza essere legate tra loro da un filo concettuale[15]. Brandani ripropone fedelmente alcune opere dello Zuccari, come il disegno per il "Banchetto in una piazza" e il disegno del "Congiarium", riproposti successivamente su maiolica[16].

Dal 1 agosto 1562 al 1564 e ancora nel 1569 il Brandani è presente, con cinque allievi, in Piemonte, nei castelli di Rivoli e Fossano, sotto la committenza del Duca Emanuele Filiberto di Savoia[17]. Delle decorazioni eseguite non rimane che un cornicione nel castello di Rivoli, a mio avviso non di mano del maestro, ma della sua scuola.

Proprio la presenza di un'attiva bottega attorno al Brandani, nonché la presumibile raccolta di numerose matrici utilizzabili per svariate composizioni plastiche, rendono problematica la datazione di alcune sue opere. Tra queste, la decorazione della cappellina attigua alla "Sala delle udienze" nel Palazzo Ducale di Urbino, per la complessità e la sovrapposizione stilistica dell'ornato. L'esecuzione dei motivi risulta diversa da quella utilizzata finora dal maestro poiché evidenzia una rappresentazione più espressiva, coinvolgente e meno dettagliata; in essa, infatti, vengono raffigurati momenti della Storia del Cristo come l' "Onnipotenza del Padre", l' "Annunciazione", il "Presepe" e la "Presentazione di Gesù nel Tempio"[18].

Di incerta datazione risultano essere i soffitti di Palazzo della Rovere a Montebello di Orciano (PS) commissionati da Antonio Stati, consigliere del Duca. Pur richiamando, per affinità delle forme, i soffitti eseguiti da Bartolomeo Genga nel Palazzo Ducale di Pesaro, questi possono essere collocati nell'ultima fase decorativa del Brandani a causa di una maggiore fluidità e stilizzazione dell'uso dello stucco. Nella vicina chiesa di Santa Maria Novella ad Orciano (PS) le decorazioni delle volte del coro e dell'adiacente cappella destra sono state ritenute per molto tempo estranee all'opera del maestro per la rigidità che esprimevano; solo successivamente, dopo un'accurata analisi, si sono potuti riscontrare elementi decorativi di sicuro repertorio del Brandani, come i cammei con virtù. In ogni caso, possibili dubbi possono essere fugati facendo riferimento alla cappella dei Duchi di Urbino nella Basilica di Loreto, nella quale il maestro ripropone la medesima soluzione architettonico-decorativa dei riquadri modanati supportati da coppie di putti affacciati.

È da attribuire al periodo successivo all'esperienza piemontese il "Cristo" e la "Maddalena" nella chiesa di Sant'Agostino a Pesaro. L'opera, accostabile stilisticamente alle opere giovanili dei "Santi" e "Profeti" di Piobbico e del "Presepe" di Urbino, appare, nel complesso, di fattura visibilmente più scadente.

Tra il 1567 e il 1570 il Brandani completa il ciclo decorativo del Palazzo Ducale di Pesaro. Nell'appartamento della Duchessa propone il mito di Giove e dell'Aquila nella decorazione di due camini, evocando così la divinità cui anticamente era stato dedicato un tempio presso l'odierna San Leo e della quale i Montefeltro, e in seguito i Della Rovere, si consideravano discendenti[19]. Nel bagno di Lucrezia Borgia, adiacente a quella che fu la stanza da letto della Duchessa, inserì, nella volta affrescata nel 1551 da Taddeo Zaccari, tre scene rappresentanti la nascita della Vergine e le Baccanti che danzano e si flagellano. Le scene ci ricordano, nel complesso, la decorazione nelle Logge di Raffaello in Roma[20]. Con un chiaro riferimento iconografico alla stanza del Re d'Inghilterra (nel Palazzo Ducale di Urbino), esegue nello studio del Duca, con raffinati stucchi dorati policromi, i simboli delle imprese roveresche tra rami di quercia intrecciati, coronati al centro della volta dallo stemma dei Della Rovere.

Tra il 1570 e il 1571 realizza nella chiesa di Santa Caterina in Urbino un bassorilievo collocato sopra l'altare maggiore raffigurante il "Martirio di Santa Caterina", (il quale, a parere del Serra[21], venne eseguito sul modello dell'opera "Il Parto di Cibele" del Giambologna) e due medaglioni con San Michele Arcangelo e Santa Caterina nei fastigi degli altari laterali.

A compimento del progetto di Guidobaldo II Della Rovere che desiderava avere una Cappella nella Basilica di Loreto, il Brandani lavora attivamente fra il 3 Dicembre 1571 e il maggio successivo. Del Brandani sono le grandiose partizioni a stucco della volta, così come gli splendidi angeli che siedono come a guardia dello "Sposalizio della Madonna", dipinto successivamente da F. Zuccari[22]. In questo frangente è utile specificare che, nella cappella, la pittura, la scultura e l'architettura si sposano insieme dando vita ad un'opera armonica e significativa del tardo manierismo; lo stucco funge dunque da supporto ornamentale per i dipinti centrali i quali, a loro volta, ne esaltano gli ornamenti.

Il ciclo decorativo nel Castello del Brancaleoni a Piobbico (Ps) costituisce l'ultima opera certa eseguita dal decoratore urbinate e forse la più significativa per le innovazioni di cui si fa portavoce. Sopra la porta di accesso alle cinque stanze decorate dal Brandani, infatti, compare la data 1575 e, riportata su una tavoletta tenuta in mano da una figura rappresentata sopra una finestra, è la scritta "Federico Brandano". È la prima volta che compare la data e il nome dell'autore in una sua opera.

I soggetti rappresentati si ispirano ad episodi mitologici tratti dall'Iliade, come dimostra la cosidetta "Camera Greca", da episodi di storia romana, già precedentemente eseguiti in Palazzo Baviera a Senigallia, e da alcuni episodi tratti dalle "Storie del Nuovo Testamanto".

Se fino a questo momento si è registrata un'evoluzione progressiva nella pratica decorativa del Brandani, che dal Manierismo lo stava avvicinando al Barocco, con i lavori del castello di Piobbico assistiamo ad un ritorno alla classicità, tipica della sua 'epoca romana'. Questa involuzione, legata ad una accertata disparità decorativa delle Sale, ha portato la critica a pensare che parte dei lavori siano di mano di allievi.

L'intensa seppure limitata attività di Federico Brandani si chiude definitivamente il giorno della sua morte, avvenuta il 6 settembre 1575 in Urbino[23].

Note al testo

1) E. Scatassa, *Documenti*, in "Rassegna Bibliografica dell'Arte Italiana", XI, 1908, pg. 59.

2) Luigi Serra, *L'Arte nelle Marche. Il periodo del Rinascimento*, Roma, 1934; pag. 197.

3) A tale proposito E. Calzini *in Urbino e i suoi monumenti. Rocca San Casciano 1897*, si sofferma sul dubbio esistente circa l'esatta data del crollo, viste le diverse posizioni degli scrittori urbinati, divisi tra il 1783 e il 1789.

4) Secondo la visita pastorale Marelli del 1730, la chiesa risultava ornata anche da tre altari e da acquasantiere di mano del Brandani, andate distrutte nel terremoto del 1781. Le restanti statue malconce furono successivamente restaurate dal Rondelli che le riportò all'originale splendore.

5) Come compare dai pagamenti effettuati, riportati in nota nel testo di Paola Hoffman *Scultori e Stuccatori a Villa Giulia*, in "Commentari" XVIII, 1967.

6) A. Antonelli, *Contributi a Federico Brandani*, da "Notizie da Palazzo Albani", n° 1, 1973.

7) Ipotesi che viene sopportata dal fatto che Giulio II, venne nominato vescovo di Urbino nel 1550, e si dimise nel 1551.

8) Fama che spinse Guidobaldo II a concedere a Piermatteo Brandani, capo della famiglia, privilegi per lui e per i suoi successori.

9) Anna Maria Massinelli, *Betlemme a Urbino*, in "Supplemento VI a F.M.R.", Novembre 1993.

lO) *Itinerari Rovereschi nel Ducato di Urbino*, Urbino, Ed. Quattroventi, 1982, pag. 31.

11) Il corno dell'abbondanza. Un grande corno traboccante di frutti della terra è attributo di numerose virtù, di personificazioni connesse con la dispensazione di ricchezza, di divinità mascili e femminili.

12) *Per Taddeo e Federico Zuccari nelle Marche*, Sant'Angelo in Vado, Jandi Sapi, 1993, pag. 196.

13) Marcello Lucchetti, *Il Palazzo Ducale di Pesaro*, Provincia di Pesaro e Urbino, 1986, pag.58.

14) Anna Fucili Bartolucci, *Architettura e plastica ornamentale nell'età roveresca dal Genga al Brandani* in "Arte e Cultura nella Provincia di Pesaro e Urbino", Marsilio Editore, 1986.

15) Luigi Serra, *Un soffitto di Federico Brandani*; in "Rassegna d'Arte", Ed. Alfleri & Lacroix, Gennaio 1921.

16) *Per Taddeo e Federico Zuccari nella Marche*, pgg. 192,193,194,195.

17) Come si può apprendere nel testo di Gianfranco Gritelle*: Rivoli, genesi di una residenza sabauda*, Ed. Panini, 1986, pag.43.

18) Luciano Arcangeli, *Federico Brandani. Allievi e Continuatori*; in "Scultura nelle Marche", Cassa di Risparmio di Pesaro, 1993.

19) Marcello Lucchetti, 1989.

20) Nicole Dacos, *Le Logge di Raffaello*, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, 1986.

21) Luigi Serra, *Brandani e Giambologna*, in "Rassegna marchigiana per le Arti Figurative", Ottobre 1930-Settembre 1931; pgg. 200-203.

22) Giuseppe Santarelli, *Loreto Arte*, Ed. Fratelli Aniballi, 1988; Pgg.90-91,

23) "Dizionario Biografico degli Italiani", Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 1972; Vol. 14 pg 13.

Stanza dell'Antico Testamento

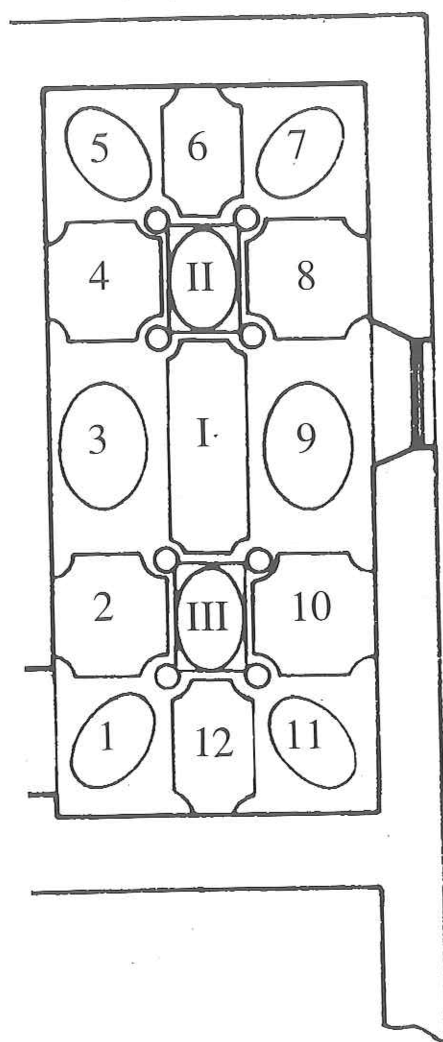
a cura di
Camillo Nardini

I temi sviluppati in questa stanza sono tratti da episodi narrati nell'Antico Testamento. L'artista ha rappresentato quelli più significativi per raccontare la "storia della salvezza" dell'umanità. L'atto più importante, la creazione, occupa lo spazio centrale del soffitto; nei due ovali laterali, invece, Brandani racconta le conseguenze della caduta dell'uomo: la cacciata dal Paradiso di Adamo e Eva e il primo omicidio. Nelle scene che si snodano lungo le quattro pareti è rappresentato il lungo e doloroso cammino dell'umanità nel suo ritorno a Dio: dal castigo del diluvio alla Torre di Babele; dalla vocazione di Abramo alla guida di Mosé; dall'esodo dal deserto alla Terra Promessa dove si insedieranno le 12 Tribù: da quella di Giuda deriverà Davide e, quindi, il Salvatore a cui sarà affidata, appunto, la salvezza dell'uomo.

Abbiamo cercato, ma invano, di individuare un ordine nella disposizione degli stucchi che riproducesse, anche visivamente, la successione degli avvenimenti narrati nella Genesi e nell'Esodo. Anzi siamo rimasti un po' perplessi di fronte al fatto che l'episodio di Abramo e Isacco occupasse un modesto spazio in posizione angolare: eppure, dopo la Creazione e la punizione (che occupano spazi privilegiati) avrebbe dovuto essere quello più significativo, dal momento che la disponibilità di Abramo a sacrificare il proprio figlio Isacco, era metafora e prefigurazione della stessa disponibilità di Dio a sacrificare il proprio Figlio per la salvezza dell'umanità. Probabilmente il nostro errore consiste nel cercare di dare un 'ordine narrativo' a fatti che, per i visitatori dell'epoca, non avevano bisogno di essere disposti in sequenza: ogni episodio era una storia da leggere e dalla quale trarre insegnamento.

Nel soffitto si trovano 15 scene a stucco, inserite rispettivamente in 1 *rettangolo centrale*, 4 *ovali*, 6 *quadrati mistilinei* e 4 *raccordi angolari*.

STANZA DELL'ANTICO TESTAMENTO



Schema iconografico

Nel soffitto

I - La Creazione (rettangolo centrale)
II - La Cacciata dal Paradiso (ovale)
III - Caino e Abele (ovale)

Alle pareti

1 - Mosè riceve le tavole dei Dieci Comandamenti (raccordo angolare)
2 - La caduta della manna (quadrato mistilineo)
3 - Giuseppe è condotto dal Faraone per interpretare i sogni (ovale)
4 - Isacco, tratto in inganno, benedice Giacobbe, il figlio minore, mentre sopraggiunge dalla caccia Esaù, il figlio maggiore (quadrato mistilineo)
5 - Seconda piaga: le rane (raccordo angolare)
6 - Giacobbe benedice Efrain e Manasse, figli di Giuseppe (quadrato mistilineo)
7 - Abramo pronto a sacrficare Isacco (raccordo angolare)
8 - Giuseppe spiega al Faraone il sogno delle sette vacche grasse e delle sette vacche magre (quadrato mistilineo)
9 - Giuseppe trascinato nel pozzo dai fratelli (ovale)
10 - La torre di Babele (quadrato mistilineo)
11 - Abramo visitato dagli Angeli (raccordo angolare)
12 - Il diluvio universale (quadrato mistilineo)

I - La Creazione (rettangolo del soffitto)



Fonte: Genesi, 1.

La scena è scandita in tre parti: al centro, Dio crea gli animali e le piante "...*Dio fece le bestie selvatiche secondo la loro specie e il bestiame secondo la propria specie e tutti i rettili del suolo secondo la loro specie....la terra produsse germogli, erbe che producono il seme ciascuno secondo la propria specie e alberi che fanno ciascuno frutto con il seme secondo la propria specie...*".

A sinistra, Dio crea l'uomo e la donna "...*facciamo l'uomo a nostra immagine e domini sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, sul bestiame, su tutte le bestie selvatiche e su tutti i rettili che strisciano sulla terra...il Signore Dio fece scendere un torpore sull'uomo che si addormentò, gli tolse una delle costole e plasmò la donna...*".

In alto, a sinistra, le montagne, l'acqua "...*Dio fece il firmamento e separò le acque dal cielo...*" e anche il sole "...*Dio vide che la luce era cosa buona...*".

A destra, l'albero proibito; Adamo ed Eva ai piedi di esso e il serpente con busto umano fra i rami. In alto, la Luna: "*Separò la luce dalle tenebre e quest'ultime le chiamò notte...*".

II - La cacciata dal Paradiso (ovale)



Descrizione: il paesaggio è ricco di lussureggiante vegetazione, come poteva essere il Paradiso terrestre. Un angelo alato, riccamente panneggiato, impugnando una spada con la destra, scaccia con gesto imperioso della sinistra, Adamo ed Eva che, nudi, si avviano verso la destra della scena.

Fonte: Genesi, 3.

«Ora il serpente era il più astuto di tutti gli animali ed esso disse alla donna: "Come! Dio v'ha detto non mangiate del frutto di tutti gli alberi del giardino?" E la donna rispose al serpente: "Del frutto degli alberi del giardino ne possiamo mangiare. Ma del frutto dell'albero ch'è in mezzo al giardino Iddio ha detto: 'non ne mangiate che non abbiate a morire'. E il serpente disse: "No, non morrete affatto; ma Iddio sa che nel giorno che ne mangerete, gli occhi vostri si apriranno, e sarete come Dio, avendo la conoscenza del bene e del male'. E la donna vide che il frutto dell'albero era buono a mangiarsi; prese del fruttto, ne mangiò e ne dette anche a suo marito ch'era con lei. Allora si apersero gli occhi ad ambedue, e s'accorsero ch'erano ignudi; e cucirono delle foglie di fico, e se ne fecero delle cinture e si nascosero alla presenza dell'Eterno.

Allora l'Eterno Iddio disse al serpente: "Perché hai fatto questo sii maledetto fra tutti gli animali: Tu camminerai sul tuo ventre e mangerai polvere tutti i giorni della tua vita". Alla donna disse: "Io moltiplicherò grandemente le tue pene e i dolori della tua gravidanza; con dolore partorirai figlioli". E ad Adamo disse: "Mangerai il pane col sudore della tua fronte, finché ritorni nella terra donde fosti tratto; perché sei polvere ed in polvere ritornerai". Poi l'Eterno Iddio cacciò via l'uomo dal giardino del'Eden, perché lavorasse la terra donde era stato tratto».

III - Caino e Abele (ovale)



Descrizione: al centro di un paesaggio silvestre Caino afferra per i capelli Abele, che giace in ginocchio sul terreno, e gli punta un ginocchio contro la spalla. La destra del fratello omicida è già sollevata a dare il colpo mortale con la clava che impugna.

Fonte: Genesi, 4.

«Abele fu pastore di greggi e Caino agricoltore. E avvenne che di lì a qualche tempo Caino fece al Signore un'offerta dei frutti della terra e Abele pure offrì dei primogeniti dei suoi greggi e il loro grasso. Ora il Signore gradì Abele e ciò che gli offriva; ma non guardò a Caino e alla sua offerta. Caino allora si irritò grandemente e la sua faccia si sconvolse. E Caino disse ad Abele suo fratello: "Andiamo ai campi".

E avvenne che quando furono nei campi, Caino si scagliò contro Abele, suo fratello, e lo uccise...". E l'Eterno disse a Caino: "Dov'è Abele, tuo fratello?". Ed egli rispose: "Non lo so; sono forse io il guardiano di mio fratello?". E l'Eterno disse: "Che hai fatto? La voce del sangue di tuo fratello grida a me dalla terra. E ora tu sarai maledetto, condannato ad errare lontano dalla terra che ha aperto la sua bocca per ricevere il sangue di tuo fratello. Quando coltiverai il suolo, esso non ti darà più i suoi prodotti, e tu sarai vagabondo e fuggiasco sulla terra"».

1 - Mosè riceve le tavole dei Dieci Comandamenti (raccordo angolare)



Descrizione: le braccia dell'Eterno, protese da una nuvola dalla quale escono raggi di sole, porgono a Mosè le tavole dei Dieci Comandamenti. Mosè, in ginocchio, protende le braccia verso l'alto a ricevere le tavole.

Fonte: Esodo, 24.

«E l'Eterno disse a Mosè: "Sali da me sul monte, e fermati quivi; ed io ti darò delle tavole di pietra, la legge e i comandamenti che ho scritti, perché siano insegnati ai figlioli di Israele". Mosè dunque salì sul monte e la nuvola ricoperse il monte.

E la gloria dell'Eterno rimase sul monte Sinai e la nuvola lo coperse per sei giorni; e il settimo giorno l'Eterno chiamò Mosè in mezzo alla nuvola. E Mosè entrò in mezzo alla nuvola e salì sul monte; e Mosè rimase sul monte quaranta giorni e quaranta notti».

2 - La caduta della manna (quadrato mistilineo)

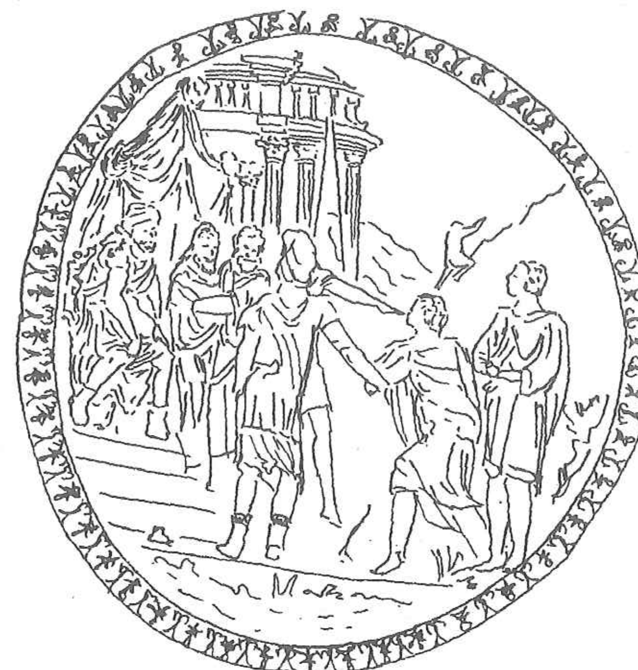


Descrizione: la scena si svolge su tre piani orizzontali: la fascia in alto è occupata dal cielo dal quale cade copiosa la manna; la zona mediana e quella in basso è occupata dai 'figli di Israele' che raccolgono la manna e contemplano lo straordinario spettacolo. Uomini e cammelli della fascia mediana sono modellati in forme più ridotte a rendere prospetticamente la profondità dello spazio.

Fonte: Esodo, 16.

«E la radunanza dei figlioli d'Israele giunse al deserto del Sin e mormorò contro Mosè e contro Aronne: "Ci avete menati in questo deserto per farci morir di fame". E l'Eterno disse a Mosè: "Ecco, io vi farò piovere del pane dal cielo; e il popolo uscirà e ne raccoglierà giorno per giorno, quanto gliene abbisognerà per la giornata". E avvenne verso sera che saliron delle quaglie, che ricopersero il campo; e la mattina c'era uno strato di rugiada intorno al campo. E quando lo strato di rugiada fu sparito, ecco sulla faccia del deserto una cosa minuta, tonda, minuta come brina sulla terra. E i figlioli d'Israele dissero: "Che cos'è? Perché non sapevan cosa fosse. E Mosè disse loro: "Questo è il pane che l'Eterno vi dà da mangiare". E chiamò quel pane Manna; esso era simile al seme di coriandolo; era bianco e aveva il gusto di schiacciata fatta col miele. E i figlioli d'Israele mangiarono la manna per quarant'anni, finché arrivarono in paese abitato; mangiarono la manna finché giunsero ai confini del paese di Canaan».

3 - Giuseppe è condotto dal Faraone per interpretare i sogni (ovale)



Descrizione: il Faraone, circondato dai suoi dignitari, siede sotto un baldacchino innalzato di fronte al tempio al quale si accede salendo tre o quattro scalini. Ai piedi della scalinata compare Giuseppe condotto di fronte al Faraone da due personaggi che lo reggono per le braccia.

Fonte: Genesi, 41.

«Di tutti i savi e tutti i magi d'Egitto non ci fu alcuno che sapesse interpretare i sogni di Farone. Allora mandò a chiamare Giuseppe, il quale fu tosto trattto dalla prigione sotterranea. Egli si rase, si cambiò il vestito e venne da Faraone. E Faraone disse a Giuseppe: "Ho fatto un sogno, e non c'è chi lo possa interpretare; e ho udito dir di te che, quando t'hanno raccontato un sogno, tu lo puoi interpretare". E Giuseppe rispose: "Non sono io; ma sarà Dio che darà a Faraone una risposta favorevole"».

4 - Isacco, tratto in inganno, benedice Giacobbe, il figlio minore, mentre sopraggiunge dalla caccia Esaù, il figlio maggiore (quadrato mistilineo)

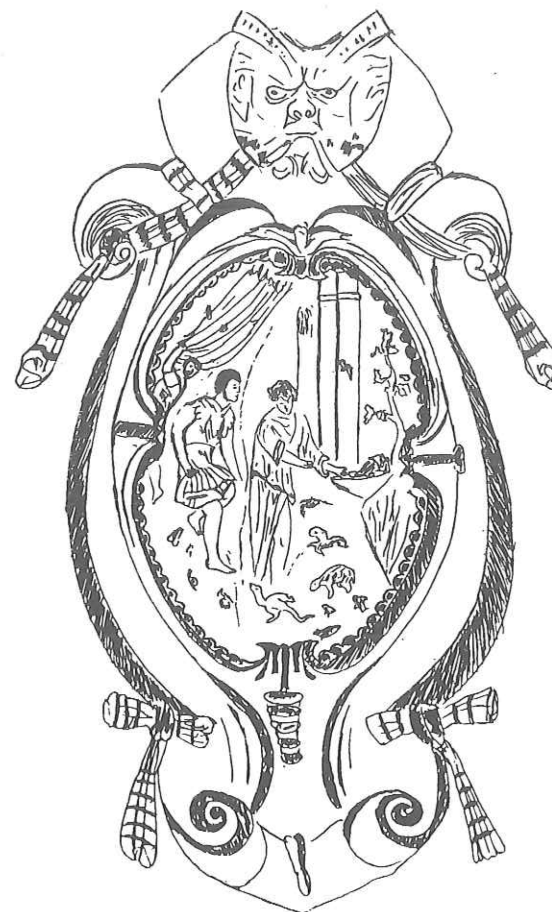


Descrizione: Isacco è semisdraiato sul letto che, per esigenze descrittive, è rappresentato fuori del palazzo che compare alle spalle. A destra del letto, Rebecca invita Isacco a benedire Giacobbe che si avvicina al padre lungo l'altro lato del letto. A destra della scena è descritto un paesaggio all'aperto entro il quale si vede Esaù tornare dalla caccia con la selvaggina sulle spalle.

Fonte: Genesi, 27.

«Or avvenne che Isacco era divenuto vecchio e i suoi occhi indeboliti non ci vedevano più. Chiamò Esaù, suo figliolo maggiore, e gli disse: "Ecco, io sono vecchio e non so il giorno della mia morte. Deh, prendi le tue armi, vattene a caccia e preparami una pietanza saporita di quelle che mi piacciono e l'anima mia ti benedica prima ch'io muoia". Rebecca, che stava ad ascoltare, chiamò Giacobbe e disse: "Tuo padre vuole benedire tuo fratello. Ora tu ubbidiscimi. Va' al gregge, prendi due capretti e io ne farò una pietanza saporita e tu la porterai a tuo padre ed egli benedirà te prima di morire". E Giacobbe disse a Rebecca sua madre: "Ecco Esaù mio fratello è peloso, io no. Può darsi che mio padre mi tasti; sarò allora da lui reputato un ingannatore, e mi trarrò addosso una maledizione, invece di una benedizione". E sua madre rispose: "Questa maledizione ricada su di me, figliol mio". E Giacobbe venne a suo padre e disse: "Sono Esaù, il tuo primogenito. Ho fatto come m'hai detto". E Isacco disse: "Sei tu proprio il mio figliolo Esaù?". Egli rispose: "Sì". E Isacco gli disse: "Servimi, ch'io mangi della caccia del mio figliolo e l'anima mia ti benedica". E avvenne che come Isacco ebbe finito di benedire Giacobbe e Giacobbe se n'era appena andato, Esaù suo fratello giunse dalla sua caccia. E Isacco suo padre gli disse: "Chi sei tu?". Ed egli rispose : "Sono Esaù". Isacco allora fu preso da un tremito fortissimo e disse: "Il tuo fratello è venuto con l'inganno e ha preso la tua benedizione"».

5 - Seconda piaga: le rane (raccordo angolare)



Descrizione: Mosè e Aronne guardano attorno a loro il terreno brulicante di rane. Sullo sfondo il palazzo del Faraone. Una personaggio si affaccia dal tendato e chiama i due fratelli.

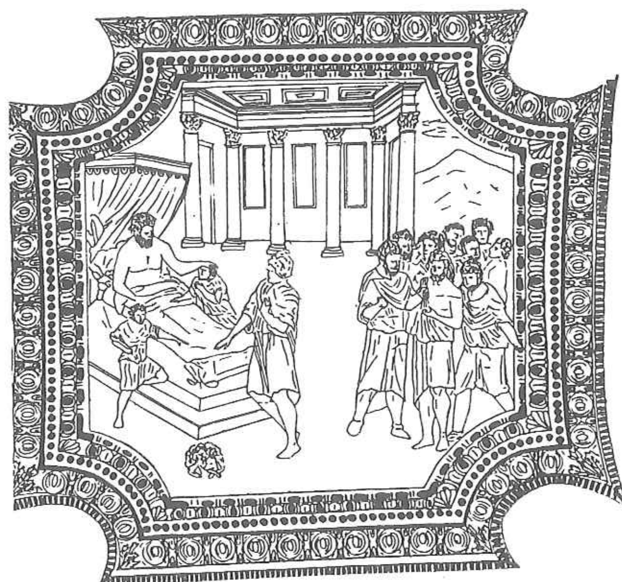
Fonte: Esodo, 8

«Poi l'Eterno disse a Mosè: "Va' da Faraone e digli: così dice l'Eterno: lascia andare il mio popolo perché mi serva. E se rifiuti di lasciarlo andare, ecco, io colpirò tutta l'estensione del tuo paese col flagello delle rane; e il fiume brulicherà di rane, che saliranno ed entreranno nella tua casa, nella camera dove dormi, sul tuo letto, nelle case dei tuoi servitori, fra il tuo popolo, nei tuoi forni e nelle tue madie. E le rane assaliranno te, il tuo popolo e i tuoi servitori".

E le rane salirono e coprirono il paese d'Egitto.

Allora Faraone chiamò Mosè ed Aronne e disse loro: "Pregate il Signore, che mandi via le rane da me e dal mio popolo, ed io lascerò andare il popolo perché offra sacrifizi all'Eterno"».

6 - Giacobbe benedice Efraim e Manasse, figli di Giuseppe (quadrato mistilineo)



Descrizione: Giacobbe, seduto entro il letto che, come nella scena precedente è portato fuori del palazzo che figura nello sfondo, benedice Efrain e Manasse ai suoi due lati.Ai piedi del letto Giuseppe assiste alla scena turbato dall'errore del padre. A destra, alcuni personaggi che assistono e commentano meravigliati la predizione di Giacobbe.

Fonte: Genesi, 48.

«Dopo queste cose avvenne che fu detto a Giuseppe: "Ecco, tuo padre è ammalato". Ed egli prese con sè i suoi due figlioli, Manasse ed Efraim. Giacobbe fu informato e gli fu detto: "Ecco il tuo figliolo Giuseppe viene da te". E Israele raccolse le sue forze e si mise a sedere sul letto. Israele guardò i figlioli di Giuseppe e disse: "Chi sono?" E Giuseppe rispose: "Sono miei figlioli che Dio mi ha dati qui". E Israele stese la sua mano destra, e la posò sul capo di Efraim ch'era il più giovane; e posò la sua mano sinistra sul capo di Manasse. Ora quando Giuseppe vide che suo padre posava la mano destra sul capo di Efraim, n'ebbe dispiacere, e prese la mano di suo padre per levarla dal capo di Efraim e metterla sul capo di Manasse. E Giuseppe disse a suo padre: "Non così , padre mio; perché questo è il primogenito". Ma suo padre ricusò e disse: "Lo so figliol mio, lo so ch'egli diventerà un popolo e anche sarà grande: nondimeno suo fratello più giovane sarà più grande di lui e la sua progenie diventerà una moltitudine di nazioni"».

7 - Abramo pronto a sacrificare Isacco (raccordo angolare)

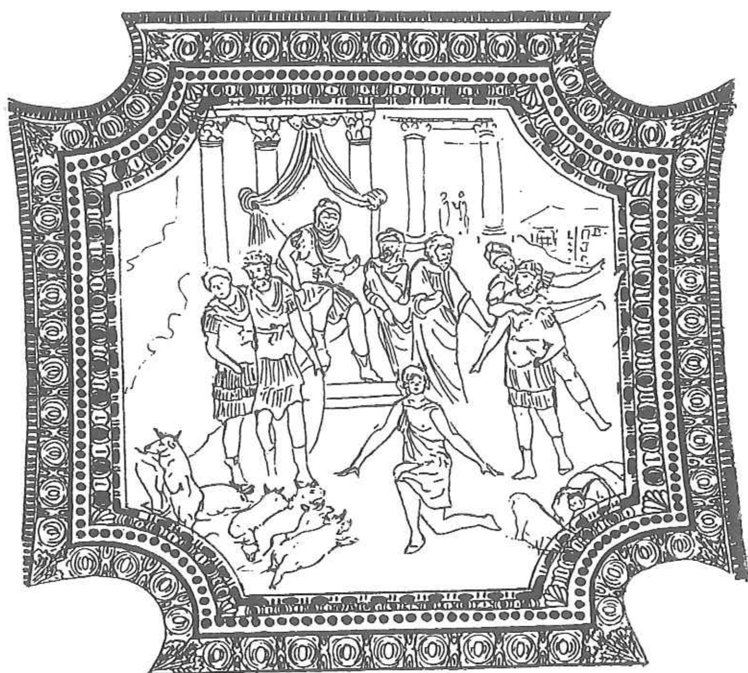


Descrizione: nel raccordo angolare sono rappresentati i due momenti salienti del racconto biblico: in basso a sinistra Abramo ed Isacco si avviano con l'asino verso i monti. In alto a destra, il padre leva alta la spada a sacrificare il figlio, ma l'intervento di un angelo frena il braccio un attimo prima che cali sulla vittima sacrificale.

Fonte: Genesi, 22.

«Dopo queste cose avvenne che Iddio provò Abramo e gli disse: "Abramo!". Ed egli rispose: "Eccomi!". E Dio disse: "Prendi ora il tuo figliolo, il tuo unico, colui che ami, Isacco e offrilo in olocausto sopra uno dei monti che ti dirò". E Abramo levatosi la mattina di buon'ora, mise il basto al suo asino, prese con sè due dei suoi servitori e Isacco suo figliolo; spaccò della legna per l'olocausto, poi partì per andare al luogo che Dio gli aveva detto. Il terzo giorno Abramo alzò gli occhi e vide da lontano il luogo. Prese la legna per l'olocausto e la pose addosso a Isacco. Poi prese in mano il fuoco e il coltello e tutti e due si incamminarono assieme. E Isacco parlò ad Abramo suo padre e disse: "Padre mio, ecco il fuoco e la legna; ma dov'è l'agnello per l'olocausto?". Abramo rispose: "Figliol mio Iddio provvederà l'agnello per l'olocausto". E giunsero al luogo che Dio aveva detto e Abramo edificò l'altare, e vi accomodò la legna; legò Isacco, suo figliolo , e lo mise sull'altare, sopra la legna. E Abramo stese la mano e prese il coltello per scannare il suo figliolo. Ma l'angelo dell'Eterno gli gridò dal cielo: "Abramo, non gli fare alcun male; poiché ora so che tu temi Iddio, giacché non m'hai rifiutato il tuo figliolo, l'unico tuo"».

8 - Giuseppe spiega al Faraone il sogno delle sette vacche grasse e delle sette vacche magre (quadrato mistilineo)



Descrizione: il Faraone, sotto il baldacchino innalzato nel tempio, circondato dai consiglieri, ascolta da Giuseppe l'interpretazione del sogno. In basso, a destra e a sinistra, le sette vacche grasse e le sette vacche magre.

Fonte: Genesi, 41.

«E Faraone disse a Giuseppe: "Nel mio sogno io stavo sulla riva del fiume; quand'ecco salir dal fiume sette vacche grasse e di bell'apparenza, e mettersi a pascere nella giuncaia. E dopo quelle, ecco salire altre sette vacche magre, di bruttissima apparenza e scarne; tali che non ne vidi mai di così brutte in tutto il paese d'Egitto. E le vacche magre e brutte divorarono le prime sette vacche grasse. E mi svegliai. Poi vidi ancora nel mio sogno sette spighe venire su da un unico stelo, piene e belle; ed ecco altre sette spighe vuote e sottili. E le spighe sottili inghiottirono le sette spighe belle. Io ho raccontato tutto ai magi; ma non c'è stato alcuno che abbia saputo spiegarmelo". Allora Giuseppe disse a Faraone: "Ciò che Faraone ha sognato sono una stessa cosa. Iddio ha indicato a Faraone quello che sta per fare. Le sette vacche belle sono sette anni, e le sette spighe belle sono sette anni; è uno stesso sogno. E le sette vacche magre e brutte sono sette anni, come pure le sette spighe vuote, saranno sette anni di carestia. Ecco stanno per venire sette anni di grande abbondanza in tutto il paese d'Egitto; e dopo verranno sette anni di carestia"».

9 - Giuseppe trascinato nel pozzo dai fratelli (ovale)



Descrizione: sullo sfondo, oltre i rami di alberi che chiudono le parti estreme della scena, un paesaggio alla maniera rinascimentale: uno spicchio di cielo, vette di monti, un paesino. In primo piano la bocca di una cisterna accanto alla quale giace in terra Giuseppe. Tutt'intorno i fratelli in atto di aggredirlo per scaraventarlo giù nel pozzo.

Fonte: Genesi, 37

«I fratelli di Giuseppe erano andati a pascere il gregge a Sichem. E Israele disse a Giuseppe: "Va' a vedere se i tuoi fratelli stanno bene, e se tutto va bene col gregge; e torna a dirmelo". Giuseppe dunque andò in traccia dei suoi fratelli ed essi lo scorsero di lontano e prima ch'egli fosse loro vicino, macchinarono d'ucciderlo. E dissero l'uno all'altro: "Ecco codesto sognatore che viene. Ora dunque venite, uccidiamolo, e gettiamolo in una di queste cisterne; diremo poi che una mala bestia l'ha divorato, e vedremo che ne sarà dei suoi sogni. Quando Giuseppe fu giunto presso i suoi fratelli, lo spogliarono della sua veste e lo gettarono nella cisterna. Ora la cisterna era vuota; non c'era punt'acqua. Poi si misero a sedere per prender cibo; e alzati gli occhi videro una carovana d'Ismaeliti che andava in Egitto. E Giuda disse ai suoi fratelli: "Che guadagneremo a uccidere nostro fratello? Vendiamolo agli Ismaeliti" E i suoi fratelli gli diedero ascolto; e fecero salire Giuseppe dalla cisterna e lo vendettero per venti sicli d'argento».

10 - La torre di Babele (quadrato mistilineo)



Descrizione: la torre, sorretta da colonne, si avvita verso il cielo e culmina in forma di padiglione. In basso, tutt'attorno, mastri, muratori e manovali si affaccendano.

Fonte: Genesi, 11.

«Ora tutta la terra parlava la stessa lingua e usava le stesse parole. E avvenne che, essendo partiti verso l'Oriente, gli uomini trovarono una pianura e dissero: "Orsù edifichiamoci una città e una torre di cui la cima giunga fino al cielo". E l'Eterno discese per vedere la città e la torre che i figlioli degli uomini edificavano. E l'Eterno disse: "Ecco, essi sono un solo popolo e hanno tutti il medesimo linguaggio; ora nulla impedirà loro di condurre a termine ciò che disegnano di fare. Orsù scendiamo e confondiamo quivi il loro linguaggio, sicché l'uno non capisca il parlare dell'altro". Così l'Eterno li disperse sulla faccia della terra ed essi cessarono di edificare la città. Perciò a questa fu dato il nome di Babel (= *confondere*) perché l'Eterno confuse quivi il loro linguaggio».

11 - Abramo visitato dagli Angeli (raccordo angolare)



Descrizione: il fregio angolare è diviso a metà da una linea a rilievo: a sinistra i tre angeli; dalla linea centrale compare appena la testa del Signore ed il Suo braccio disteso verso Abramo. In basso a destra, Abramo, in ginocchio, protende le mani verso l'Eterno; in alto è rappresentato il tempio.

Fonte: Genesi, 18.

«Abramo alzò gli occhi ed ecco che vide tre uomini, i quali stavano dinanzi a lui; e come li ebbe veduti, corse loro incontro dall'ingresso della tenda., si prostrò fino a terra e disse: "Deh, Signor mio, non passare senza fermarti dal tuo servo". Poi corse da Sara, sua moglie, e disse: "Prendi subito tre misure di fior di farina, impastale e fanne delle schiacciate". Poi corse all'armento, ne tolse un vitello, e lo diede a un servo, il quale s'affrettò a prepararlo.

Poi essi gli dissero: "Dov'è Sara, tua moglie?". Ed egli rispose: "È là nella tenda". E l'altro: "Tornerò da te fra un anno; ed ecco Sara tua moglia avrà un figliolo". E Sara ascoltava all'ingresso della tenda e rise dentro di sè dicendo: "Vecchia come sono avrei io tali piaceri? E anche il mio signore è vecchio". E l'Eterno disse ad Abramo: "Perché mai ha riso Sara? Vi è forse cosa troppo difficile per l'Eterno?". Poi quegli uomini si alzarono e volsero lo sguardo verso Sodoma e Gomorra».

12 - Il diluvio universale (quadrato mistilineo)



Descrizione: in alto, alberi e rilievi montuosi; tutto il resto della scena è invaso dalle acque del diluvio entro le quali si agitano disperatamente uomini, donne, animali. Al centro una barca, forse l'Arca della salvezza, contro la cui fiancata qualcuno tenta di appoggiare una scala nel disperato tentativo di salire a trovar rifugio.

Fonte: Genesi, 7.

«E l'Eterno disse a Mosè: "Entra nell'arca tu con tutta la tua famiglia. D'ogni specie d'animali puri prendine sette paia, maschio e femmina; e degli animali impuri un paio, maschio e femmina; e parimenti gli uccelli dei cieli, prendine sette paia, maschio e femmina; poiché di qui a sette giorni farò piovere sulla terra per quaranta giorni e quaranta notti e sterminerò tutti gli esseri viventi che ho fatto". E Noè fece tutto quello che l'Eterno gli aveva comandato.

E al termine dei sette giorni le acque del diluvio furono sopra la terra. Cadde la pioggia sulla terra per quaranta giorni e quaranta notti. Le acque divennero poderose e crebbero molto sopra la terra e l'arca galleggiava sopra la superficie delle acque. E le acque ingrossarono oltremodo sopra la terra e coprirono tutti i monti più alti che sono sotto il cielo. E tutti gli esseri che erano sulla faccia della terra furono sterminati; non scampò che Noè con quelli ch'eran con lui nell'arca. E le acque rimasero sopra la terra per centocinquanta giorni».

STANZA DI ERCOLE

**a cura di
Camillo Nardini**

Il tema sviluppato in questa stanza è quello delle Fatiche di Ercole. Le ricerche effettuate in questo campo hanno evidenziato che tutti i mitografi concordano sul fatto che le Fatiche furono dodici, ma non tutti citano le stesse; inoltre, tra quelle rappresentate nel soffitto, Brandani ha inserito ben sei episodi che sono in realtà imprese minori, pur se svolte nel corso di quelle maggiori: il soffocamento di Anteo, l'uccisione del Centauro Nesso, l'uccisione di Caco, la servitù presso la regina Onfale, il temporaneo sostegno del globo terrestre, la collocazione delle Colonne ai confini del mondo conosciuto.

Non sono stati individuati i motivi che hanno suggerito all'artista queste scelte ma, probabilmente, la visione rinascimentale dell'uomo 'virtuoso', 'curioso' e viaggiatore, non dovette essere estranea all'ispirazione.

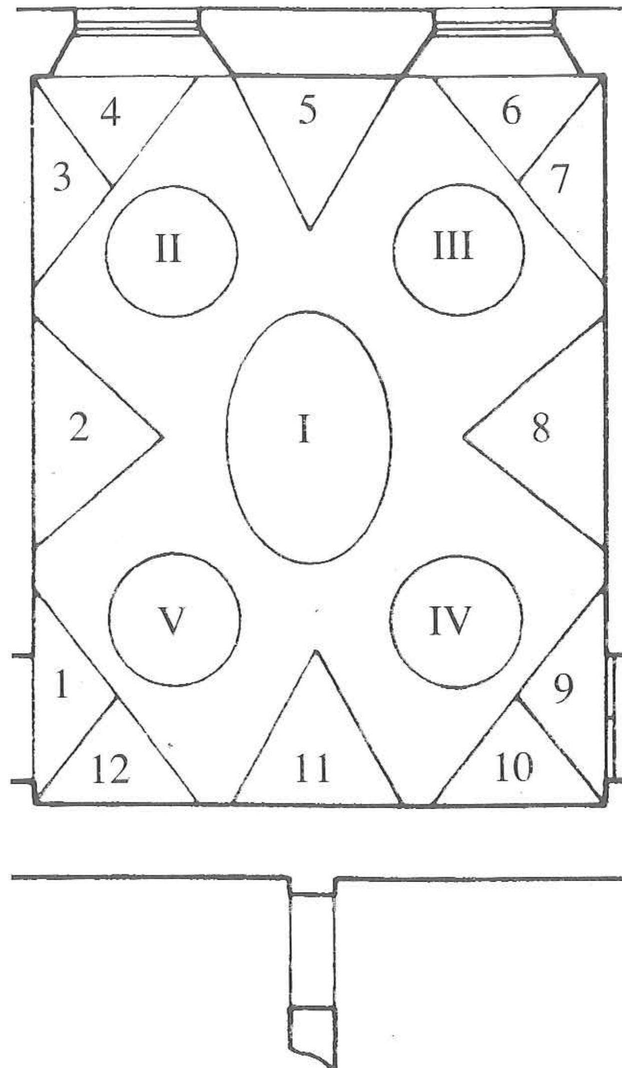
Riportiamo, per utilità del lettore, le dodici Fatiche di Ercole secondo l'ordine in cui ce le ha riferite Apollodoro: 1) Il leone Nemeo; 2) L'idra di Lerna; 3) La cerva Cerinea; 4) Il cinghiale Erimanzio; 5) Le stalle di Augia; 6) Gli uccelli Stinfali; 7) Il toro cretese; 8) Le cavalle di Diomede; 9) La cintura di Ippolita; 10) Il bestiame di Gerione; 11) I pomi delle Esperidi; 12) La cattura di Cerbero.

Al centro della stanza figura l'ovale con la "Terra Madre" affiancata da quattro rappresentazioni che riproducono le stagioni dell'anno. Anche questo accostamento tra due temi così distanti (le Fatiche di Ercole e l'alternarsi delle stagioni sulla Terra) ci ha trovati perplessi sulla individuazione dei criteri ispiratori. Ma considerando che pure nelle due stanze dell'Iliade e di Roma Repubblicana figurano rispettivamente, al centro dei soffitti, una scena rinascimentale di caccia e La Carità affiancata dalle quattro Arti Maggiori, abbiamo dedotto che gli accostamenti non dovettero essere dettati da esigenze tematiche bensì, più semplicemente, erano il frutto di una libera fantasia creatrice.

Un'ultima riflessione, infine, sugli ovali che si trovano sopra le lunette. In ciascuno di essi è rappresentata una figurina allegorica. Anche in questo caso si è cercato di individuare un filo conduttore che le legasse insieme e ne giustificasse la presenza nella Stanza di Ercole; ma tale filo non è stato trovato. Abbiamo allora tentato di scoprire se vi fosse un collegamento tra ciascun ovale e la lunetta soggiacente; ma se per un paio di coppie (Leda e il cigno-il toro cretese; La Fede-Deianira) è sembrato inizialmente di poter ipotizzare un sia pur debolissimo collegamento, l'impossibilità di farlo per le altre dieci coppie ci ha dissuaso dal proseguire sulla strada intrapresa.

Nel soffitto si trovano 17 scene a stucco, inserite in 4 *cerchi*, 12 *lunette* (3 per ciascuna parete) e un *ovale centrale* raffigurante la "Terra Madre".

STANZA DI ERCOLE



Schema iconografico

Nel soffitto

I - La Terra Madre
II - La Primavera
III - L'Estate
IV - L'Autunno
V - L'Inverno

Alle pareti

1 - Il cinghiale Erimanzio (sopra: la "Prudenza")
2 - Il leone Nemeo (sopra: figuretta che scaglia una freccia al cielo *non identificata*)
3 - Ercole uccide il drago a guardia del giardino delle Esperidi (sopra: la "Sapienza")
4 - Ercole soffoca Anteo (sopra: la "Dialettica")
5 - L'idra di Lerna (sopra: l' "Abbondanza")
6 - Deianira (sopra: la "Fede")
7 - Ercole uccide Caco (sopra: la "Temperanza")
8 - Il toro cretese (sopra: "Leda e il cigno")
9 - Ercole fila la lana (sopra: l' "Architettura")
10 - Ercole regge il mondo sulle spalle (sopra: la "Grammatica")
11 - La cattura di Cerbero (sopra: la "Speranza")
12 - Ercole porta le colonne (sopra: figuretta allegorica femminile *non identificata*)



Autunno



Estate



Terra Madre

Inverno

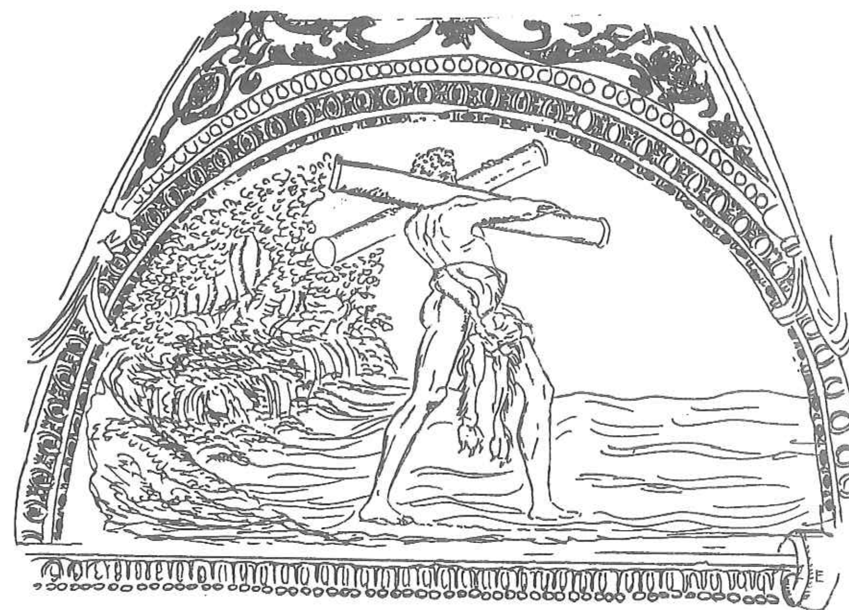


Primavera



1 - Ercole porta le colonne

Medaglione sopra: figuretta allegorica femminile (non identificata).



Descrizione: Sulla sinistra della lunetta la costa della terraferma; al centro Ercole che trasporta le due colonne, una per spalla, leggermente divaricate a formare una x; di fronte all'eroe, il mare aperto.

Il mito. Durante una sosta effettuata nel corso della decima fatica[1] (la cattura del bestiame di Gerione), Ercole si fermò presso Cadige, nella parte più estrema della penisola iberica. Qui innalzò due colonne (o anche tre, o addirittura quattro) per segnare il limite delle acque che potevano essere sicuramente navigabili dai marinai.

La lettura storica. Le Colonne di Ercole sono di solito identificate con le località di Ceuta e Gibilterra; oppure con il monte Calpe, in Europa, e Abila, in Africa. Per altri tali colonne sono individuabili in due isolette che si trovano di fronte a Cadige. Non tutti, comunque, sono d'accordo sul fatto che sia stato Ercole a collocare le famose colonne; alcuni infatti sostengono che prima si chiamassero "Colonne di Crono" e in seguito "Colonne di Briareo" dal nome del gigante che le aveva collocate; benché non dobbiamo dimenticare che Ercole, in origine, era anche chiamato Briareo.

---

1 Il mito delle fatiche di Ercole trova la sua origine nel fatto che il re Euristeo, temendo che l'eroe volesse prendergli il potere, tentò in tutti i modi di disfarsi di lui mandandolo ad affrontare dodici ardue imprese.

2 - La cattura di Cerbero

Medaglione sopra: la "Speranza"



Descrizione: Ercole, quasi al centro della scena, leva la clava in alto per tramortire Cerbero, il cane a tre teste, che latra rabbiosamente di fronte a lui.

Il mito. La più dura fatica di Ercole fu quella di catturare Cerbero, il cane a tre teste guardiano del Tartaro. Dopo essersi purificato e preparato all'impresa, l'eroe discese nell'oltretomba; spaventato dal cipiglio dell'eroe, Caronte lo traghettò al di là della palude Stigia senza fiatare. Tutte le anime dei trapassati fuggivano terrorizzate all'arrivo dell'eroe, solo Teseo gli si avvicinò e gli chiese di liberarlo: egli non era morto, era solo rimasto prigioniero del Tartaro quando avventatamente vi era disceso per rapire Proserpina. Ed Ercole lo liberò. Giunto alle porte dell'Acheronte, vide il cane a tre teste; gli si avvicinò lentamente e poi, con uno scatto improvviso, gli balzò addosso. Cerbero drizzando la coda irta di aculei scattò per colpire, ma Ercole coperto dalla pelle di leone lo strinse energicamente e, agguantandolo per la pelle del collo, lo trascinò fin sulla superficie della terra, lo mostrò ad Euristeo e quindi lo riportò al posto suo. L'ultima fatica era stata compiuta; ora, finalmente, era libero dalla schiavitù di Euristeo.

La lettura storica. Il mito è da ricollegare storicamente alla divinizzazione di Ercole il quale, appunto perché divenuto un dio, poté risalire dall'Oltretomba portando con sé il suo carceriere. Dietro questo mito, inoltre, si cela il passaggio da una società matriarcale a quella patriarcale: Cerbero, infatti sarebbe stata Ecate, la dea della morte, che aveva assunto la forma di un mostro a tre teste; ciò è attestato dal fatto che il posseso di un cane d'oro era la prova della sovranità del gran re acheo

Fonti: Omero, *Odissea*, XI, 624; Apollodoro, II, 5, 12.

3 - Ercole regge il mondo sulle spalle

Medaglione sopra: la "Grammatica".



Descrizione: contro lo sfondo vuoto dello spazio siderale Ercole, poggiato a terra il ginocchio sinistro, regge sulle sue spalle il globo terrestre fasciato nel suo giro dalla obliqua fascia dell'Equatore.

Il mito. Nereo aveva consigliato a Ercole di non recarsi personalmente a raccogliere i pomi nel giardino delle Esperidi, ma di mandarci Atlante (= 'colui che a lungo sopporta'). Ercole dunque pregò il gigante che sosteneva la volta celeste di aiutarlo. Atlante pensò che fosse giunta finalmente l'occasione per lui di liberarsi del pesante compito e volentieri si offrì di aiutare l'eroe: gli chiese di sostituirlo per il tempo strettamene necessario a compiere l'impresa e, trasferito il globo sulle spalle di Ercole, si avviò verso il giardino. Raccolte le mele tornò indietro ad avvisare Ercole che avrebbe portato lui stesso i pomi ad Euristeo. Ercole intuì il tiro mancino che voleva tirargli Atlante e finse di acconsentire: gli chiese però di reggere il mondo solo per un attimo, il tempo necessario a fasciarsi la testa per sopportare meglio il peso. Atlante, ingannato a sua volta, depose le mele per terra e riprese il suo carico; subito Ercole raccattò i frutti e si allontanò con un ironico saluto.

4 - Ercole fila la lana

Medaglione sopra: l' "Architettura".



Descrizione: Ercole che fila la lana è modellato, seduto su uno sperone del terreno, con il petto in posizione frontale e le gambe di profilo (la destra distesa in avanti, la sinistra leggermente arretrata). Lo sfondo è ornato da vegetazione arborea.

Il mito. Ercole dopo le fatiche tornò a Tebe e decise di prendere in moglie la bella Iole, figlia di Eurito. Costui però, ricordando che l'eroe in un eccesso di follia aveva ucciso i propri figli avuti dall'unione con Megara, si rifiutò di concedergli la mano della figlia. L'unico che si schierò in difesa di Ercole fu Ifito, uno dei figli di Eurito. Ercole amareggiato andò via da Tebe. Il giorno dopo ci si accorse che qualcuno aveva rubato dodici giumente e dodici mule, e venne accusato Ercole. In realtà il furto era stato commesso da Autolico, un ladro che, dopo aver camuffato le bestie, le vendette ad Ercole facendogli credere che erano le sue. Ifito, seguendo le tracce delle bestie, raggiunse l'eroe ma non gli rivelò i suoi sospetti; Ercole lo invitò ad un suntuosissimo banchetto e, al termine, irritato perché si sentiva sospettato, precipitò lo sventurato giovane giù da una rupe. Quando si recò dall'oracolo della Pizia Senoclea per essere purificato dell'omicidio si sentì rispondere così: "Tu hai ucciso un ospite e hai tradito i diritti dell'ospitalità; per punizione dovrai servire un annno intero come schiavo presso la regina Onfale di Lidia, alla quale filerai la lana". Fu così che l'eroe, vestito da donna, fu costretto a cardare la lana fra le fanciulle ioniche e si racconta che tremasse come una foglia ogni qual volta la padrona, vestita con la pelle di leone, l'arco e la clava, lo sgridava.

La lettura storica. E' molto probabile che il mito si ricolleghi alle fasi del passaggio dal matriarcato al patriarcato, quando il re, consorte della regina, ottenne il privilegio di sostituirla nelle cerimonie ufficiali, a condizione che però ne indossasse le vesti. Secondo un'altra interpretazione, seguita dagli scrittori classici, la schiavitù di Ercole presso Onfale dimostra allegoricamente la facilità con cui un uomo, pur forte, possa lasciarsi asservire da una donna; lo stesso nome Onfale (=ombelico) è collegato al fatto che gli antichi consideravano l'ombelico come sede della passione femminile.

Fonti: Apollodoro, II, 6, 2; Ovidio, *Heroides*, IX, 54; Luciano, *Dialoghi degli dei*, 13.

5 - Il toro cretese

Medaglione sopra: "Leda e il cigno".



Descrizione: La scena della cattura del toro si svolge entro la cornice di alcuni alberi che si piegano a seguire la curva della lunetta. La parte centrale è occupata dall'eroe che, dopo aver costretto a terra il toro, preme sul suo dorso con il ginocchio sinistro mentre con le poderose braccia lo afferra per le corna e gli piega indietro il capo.

Il mito. Euristeo ordinò ad Ercole, come spossante fatica, di catturare un toro furioso che scorazzava libero per l'isola di Creta, sputava fiamme dalle narici e spargeva rovina e terrore fra gli abitanti. Non si sa bene se questo fosse il toro inviato da Zeus e che portò Europa fino a Creta oppure quello che generò il Minotauro dopo essersi accoppiato con Pasiafae. Certo è che Eracle veleggiò verso Creta, affrontò il toro, lo domò, lo caricò sulla nave e lo trasportò a Micene. Euristeo lo dedicò ad Era e lo rimise in libertà.

La lettura storica. Il combattimento tra il re sacro ed un toro (o un uomo travestito da toro) era un prova rituale imposta al candidato nell'antica Grecia. Era credenza comune che il muggito del toro provocasse la pioggia; le fiaccole, che venivano accese per simulare i lampi, fecero nascere in seguito la leggenda secondo la quale i tori sputassero fuoco dalle narici.

Fonti: Apollodoro, II, 5, 7; Diodoro Siculo, IV, 13.

6 - Ercole uccide Caco

Medaglione sopra: la "Temperanza".



Descrizione: Ercole e Caco occupano la zona centrale della lunetta. L'eroe sovrasta il ladrone che giace semisdraiato sul terreno e tenta di parare con il braccio sinistro il terribile colpo di clava che sta per abbattersi su di lui. La parte sinistra della scena è occupata da una fitta boscaglia; a destra uno dei buoi rubati si affaccia da una grotta.

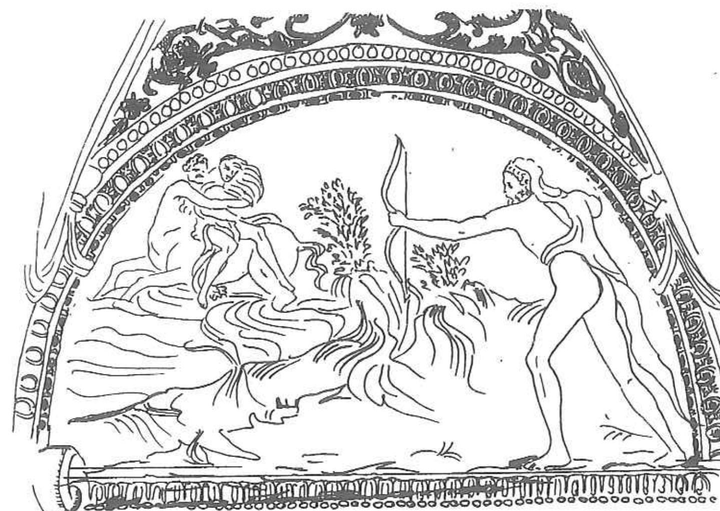
Il mito. La fatica più seccante che Euristeo impose ad Ercole fu quella di andargli a prendere i buoi di Gerione che si trovavano sull'isola Eritia, presso le coste occidentali della Spagna. Ercole acconsentì e, dopo molte traversie, riuscì ad impossessarsi della mandria. Durante il viaggio di ritorno fece sosta in Italia e passò la notte sdraiato sull'erba nei pressi dell'Aventino. In una profonda grotta, proprio lì vicino, viveva Caco, figlio di Vulcano. Costui, approfittando del sonno in cui era immerso Ercole, gli rubò alcuni capi di bestiame e li trascinò nella sua grotta tirandoli per la coda. Al mattino inutilmente l'eroe tentò di capire verso quale direzione fossero andati i buoi, perché le tracce invariabilmente lo portavano in direzione sbagliata. Dopo averli invano cercati riprese il cammino con quel che gli restava della mandria, ma improvvisamente gli giunsero dei muggiti dalla grotta di Caco. Tornato indietro, scoprì l'inganno e, dopo aver ingaggiato una furibonda lotta con il ladro, lo uccise e recuperò il bestiame rubato.

La lettura storica. Questa fatica si ricollega probabilmente all'antica usanza di acquistare una sposa con il sistema sbrigativo di una razzia di bestiame; non dimentichiamo che nella Grecia omerica le donne erano valutate a tanti capi di bestiame l'una.

Fonti: Virgilio, *Eneide*, VI, 289 e VIII, 193-272; Esiodo, *Teogonia*, 981; Diodoro Siculo, IV, 21; Ovidio, *Fasti*, I, V, 543; Livio, I, 7; Properzio, *Elegie* IV, 9, 1-20; Livio, I, 7, 4-11.

7 - Deianira

Medaglione sopra: la "Fede".



Descrizione: la linea del fiume Eveno divide obliquamente la lunetta a metà: a sinistra il Centauro che rapisce la bella Deianira cavalcando tra i flutti vorticosi; a destra Ercole in atto di scagliare il dardo mortale contro l'uomo-cavallo.

Il mito. Deianira, ritenuta figlia del re Eneo, era in realtà figlia del dio Dioniso. Molti erano i pretendenti alla sua mano, ma quando seppero che anche Ercole la desiderava per moglie, tutti si allontanarono, consapevoli che non avrebbero potuto rivaleggiare con un tale eroe. Ercole dunque prese in moglie Deianira. Durante il banchetto, purtroppo, l'eroe, annebbiato dai fumi del vino, uccise il giovinetto Eunomo, coppiere del re Eneo; così, di propria iniziativa, decise di andarsene in esilio accompagnato dalla moglie. Durante il viaggio furono bloccati dal fiume Eveno in piena. Un Centauro, di nome Nesso, che si guadagnava la giornata traghettando i viandanti, si offrì di portare la giovane sposa sull'altra sponda mentre Ercole avrebbe potuto passare il fiume tranquillamente a nuoto. L'eroe pagò il dovuto pedaggio ed affidò Deianira a Nesso; costui però, giunto quasi all'altra riva, cominciò a mettere le mani addosso alla poverina che invocò a gran voce il marito. Ercole immediatamente, afferrato l'arco, scoccò una freccia che trapassò il petto dell'uomo-bestia. Nesso, morendo, preparò la vendetta: "Deianira - disse - raccogli il mio sangue. Se un giorno dubiterai della fedeltà del tuo uomo, utilizzalo come filtro d'amore e ti conserverà la fedeltà di Ercole". E la donna, ignara, così fece. Quando giunse il tempo che, ingelosita di una rivale, volle far ricorso al filtro, versò il sangue su una tunica e la inviò ad Ercole perché la indossasse. Appena l'eroe se la mise addosso si sentì straziare tutto il corpo come da un fuoco ardente. Impazzito dal dolore, corse su una montagna, divelse i pini, ne fece una immensa catasta e vi salì sopra ordinando ai compagni di appiccarvi il fuoco. Quando le fiamme cominciarono a lambire il suo corpo, una nuvola scese dal cielo e, fra lampi e tuoni, il cuo corpo salì nella gloria dell'Olimpo dove l'eroe sposò Ebe e visse immortale fra gli dei.

Fonti: Apollodoro, II, 7, 5; Sofocle, *Trachinie*, 555-69; Ovidio, *Metamorfosi*, IX, 101; Diodoro Siculo, IV, 46.

8 - L'idra di Lerna

Medaglione sopra: l' "Abbondanza".



Descrizione: a sinistra è modellato l'eroe che brandisce la clava, a destra l'idra mostruosa a nove teste che gli si avventa contro.

Il mito. Una gravosa fatica che Euristeo impose ad Ercole fu quella di uccidere l'idra di Lerna, mostro invulnerabile generato dal mostro Tifone e dalla terribile ninfa Echidna. Lerna era una regione paludosa poco distante da Argo dove l'idra, mostruoso corpo di cane a nove teste (secondo altri anche 3, 5 o addirittura 50 o 100), aveva la sua tana. Il suo alito velenoso uccideva chiunque si trovasse a passare da quelle parti. Ercole giunse sulle rive della palude dove giaceva sommersa l'idra e la stanò scagliando su tutta la superficie frecce infiammate. Quando la bestia venne a terra la affrontò a colpi di clava, ma ogni volta che le spaccava una testa, ne nascevano subito altre due per sostituirla. Ercole allora ordinò al suo garzone Iolao di incendiare la foresta lì vicino e ricominciò a mozzare le teste: questa volta però, per impedire che nuove teste germogliassero dal corpo dell'idra, via via che le tagliava cauterizzava la radice del collo con i rami infuocati. Infine intinse nel sangue dell'idra le sue frecce che, da quel momento, produssero ferite inguaribili.

La lettura storica. Il mito ha un fondamento rituale; è infatti connesso con quello delle Danaidi, antiche sacerdotesse delle acque di Lerna. Il numero delle teste attribuito all'idra varia probabilmente in relazione al numero delle sacerdotesse componenti il collegio. La vittoria sull'idra sembra ricollegarsi ai tentativi compiuti dagli Achei per sopprimere i riti di fertilità compiuti nel bosco di Lerna da alcune sacerdotesse. Visti vani gli sforzi per impedire tali riti, gli Achei decisero di distruggere il bosco appicandovi il fuoco.

Fonti: Esiodo, *Teogonia*, 313; Euripide, *Eracle*, 419; Apollodoro, II, 5, 2; Diodoro Siculo, IV, 11.

9 - Ercole soffoca Anteo

Medaglione sopra: la "Dialettica".



Descrizione: I due eroi occupano la zona centrale della scena. La nudità dei corpi mette in rilievo la poderosa struttura muscolare. Anteo è sollevato dalla terra e lo stringe poderosamente al petto fino a soffocarlo. A destra, sui rami di un albero, è appesa la pelle del leone nemeo.

Il mito. Ercole, durante il viaggio compiuto per impossessarsi dei buoi di Gerione passò per la Libia dove un gigante di nome Anteo, figlio di Posidone e della Madre Terra, aveva la barbara consuetudine di costringere gli stranieri che passavano a lottare con lui finché fossero esausti, poi, dopo averli sfiniti, li uccideva e con i loro teschi copriva il tetto del tempio di Poseidone. Viveva in una grotta ai piedi di un picco roccioso, si nutriva di carne di leone e dormiva sulla nuda terra per conservare la sua colossale forza che gli proveniva direttamente dalla madre Terra.

Quando i due si incontrarono capirono subito che lo scontro sarebbe stato incerto fino alla fine: si liberarono delle pelli di leone e si unsero d'olio i poderosi muscoli, anzi Anteo si massaggiò la pelle con sabbia calda per aumentare il collegamento con la terra, temendo che il solo contatto con la pianta dei piedi non sarebbe stato sufficiente a dargli tutta la forza di cui questa volta aveva veramente bisogno.

Ercole non impiegò molto ad atterrare Anteo, ma con grande stupore lo rivide subito in piedi fresco e rinvigorito; lo atterrò di nuovo ed ancora una volta il gigante si risollevò pieno di forza; la lotta proseguì per diverso tempo e le forze cominciavano ad abbandonare Ercole, esausto per i ripetuti scontri, quando finalmente intuì che cosa stesse accadendo e come facesse l'avversario a recuperare le forze. Afferrò allora saldamente Anteo e lo mantenne sollevato da terra stingendolo violentemente al suo petto fino a soffocarlo e non lo abbandò per terra prima che non fosse sicuro di averlo definitivamente ucciso.

La lettura storica. La spiegazione storica del mito va vista nel fatto che una gara di lotta tra il candidato al trono e i campioni locali era usanza comunemente osservata nell'antica Grecia.

Fonti: Apollodoro, II, 5, 11; Diodoro Siculo, IV, 17; Pindaro, *Istimica*, IV, 56; Lucano, IV, 589-655.

10 - Ercole uccide il drago a guardia del giardino delle Esperidi

Medaglione sopra: la "Sapienza".



Descrizione: L'eroe, nudo, deposta l'invulnerabile pelle del leone nemeo (ai piedi dell'albero sulla destra della scena), afferra il drago che tenta di avvilupparlo tra le sue forti spire.

Il mito. Sulle pendici del monte Atlante vi era un giardino dove Era aveva piantato un melo, dono della Madre Terra. A guardia dei sacri pomi vennero messe le Esperidi, figlie di Atlante. Quando però Era si accorse che le custodi coglievano le mele d'oro, vi mise a guardia il drago Ladone, figlio di Tifone e di Echidna. Sembra che sia stato Atlante stesso a costruire solidissime mura attorno all'orto, quando ancora non era stato punito con la terribile pena di reggere il globo sulle spalle. Ercole però non sapeva né dove fosse il giardino né come cogliere i pomi. Si recò allora da Nereo che dormiva presso il fiume Po, afferrò la canuta chioma del dio marino per non lasciarselo sfuggire (Nereo era infatti un esperto in trasformazioni) e lo costrinse a rivelargli il modo per impossessarsi delle mele d'oro: gli fu risposto che non doveva cogliere i frutti con le sue mani ma doveva servirsi di Atlante. Ercole fece così e riuscì ad impossessarsi dei pomi che portò ad Euristeo.

La lettura storica. La spiegazione del mito è di carattere rituale: il candidato al trono doveva vincere un serpente ed impossessarsi dell'oro che esso custodiva. Secondo una spiegazione razionale del mito, le mele erano in realtà delle bellissime pecore (*'melon'* significa sia 'mela' sia 'pecora') dal vello fulvo come l'oro. Il giardino delle tre Esperidi, i cui nomi le identificano con il tramonto, è posto all'estremo Occidente perché il tramonto era il simbolo della morte del re sacro.

Fonti: Apollodoro, II, 5, 11; Euripide, *Eracle*, 396; *Eneide*, IV, 483; Esiodo, *Teogonia*, 215; Plinio *Storia naturale*, VI, 35; Ovidio, *Metamorfosi*, IV, 637.

11 - Il leone nemeo

Medaglione sopra: figuretta che scaglia una freccia al cielo (non identificata).



Descrizione: Ercole, seminudo, dopo aver deposto la clava che giace sul terreno, affronta la belva sanguinaria e con le forti braccia ne afferra le fauci per sfasciargliele.

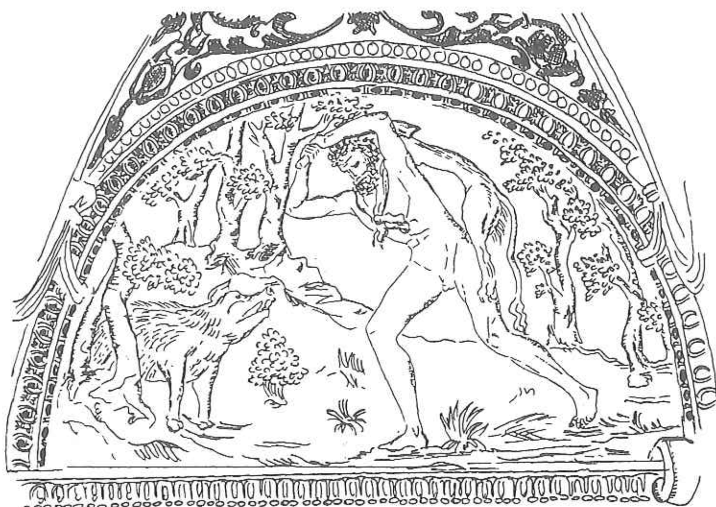
Il mito. La prima fatica che il re Euristeo impose ad Ercole fu la cattura del leone nemeo, una belva invulnerabile generata dal mostro Tifone e dalla terribile ninfa Echidna. Ercole andò in traccia della belva, la scoprì sul monte Treto e la inseguì fin dentro la sua tana dove tentò di colpirla, inutilmente, con frecce e colpi di clava. Infine, rendendosi conto che la bestia era invulnerabile, la afferrò per il collo e le strinse la gola con le sue formidabili braccia, soffocandola. Con la pelle si fece un mantello e con il cranio una specie di elmo.

La lettura storica. Il combattimento rituale, in Grecia, del re sacro con gli animali faceva parte della cerimonia di incoronazione; ogni animale rappresentava una stagione e la vittoria del re sull'animale indicava il potere che il re esercitava sulle stagioni.

Fonti: Apollodoro, II, 5, 1; Valerio Flacco, I, 34; Diodoro Siculo, IV, 11; Strabone, VIII, 6, 19; Bacchilide, XIII, 53; Teocrito, *idillio* XXV, 277; Euripide, *Eracle*, 153.

12 - Il cinghiale di Erimanto

Medaglione sopra: la "Prudenza".



Descrizione: l'eroe, che indossa la pelle invulnerabile del leone nemeo, è modellato nell'atto di colpire con la clava il cinghiale che sbuca da una fitta boscaglia.

Il mito. Euristeo, re di Micene, ordinò ad Ercole di riportargli vivo un enorme cinghiale che infestava le pendici del monte Erimanto. Catturare l'animale vivo era impresa di enorme difficoltà, ma Ercole fidando nelle sue forze, si avviò lo stesso. Strada facendo incontrò i centauri Folo e Chirone che lo invitarono a banchettare con loro. Ercole accolse volentieri l'invito, ma l'odore del vino attirò altri centauri che attaccarono briga perché non erano stati invitati. Nacque una furibonda zuffa e, purtroppo, Folo e Chirone persero la vita. Chirone, addirittura, fu colpito per errore da una freccia avvelenata di Ercole. Ripreso il cammino, l'eroe si mise in cerca del cinghiale; quando ne individuò il nascondiglio lo costrinse ad uscire dal bosco levando alte grida. Appena la fiera uscì dal folto dei cespugli Ercole balzò sul suo dorso e la immobilizzò. Dopo averla ben bene legata con catene la trasportò a Micene. Ma appena seppe che gli Argonauti si apprestavano a partire per la Colchide, abbandonò la bestia nella piazza del mercato e si unì alla spedizione. Le zanne del cinghiale vennero conservate nel tempio di Apollo a Cuma.

La lettura storica. I cinghiali, sacri alla Luna per via delle zanne ricurve, venivano decapitati durante le feste natalizie per ricordare il trionfo del re sacro (che si travestiva da cinghiale) sul suo rivale.

Per quanto concerne il combattimento tra Ercole ed i Centauri sembra si possa far risalire al combattimento rituale tra il re appena consacrato ed i suoi oppositori travestiti da animali.

Fonti: Ovidio, *Heroides*, IX, 87; Apollonio Rodio, I, 87; Apollodoro, II, 5,4;Diodoro Siculo, IV, 12.

Stanza di Troia

a cura di
Isabella Antonietti

Descrizione. Questa è la stanza principale del Palazzetto, molto impegnativa dal punto di vista iconografico per Federico Brandani, sia per la grande articolazione del mito raffigurato, sia per i significati simbolici sottesi ad esso.

Nel soffitto si trovano 21 scene a stucco: 14 inserite in *lunette* disposte lungo le pareti, alla base del soffitto a volta (figure 1-14), 2 in *medaglioni* al centro delle pareti lunghe (figure IV e VII), 4 in *ovali* disposti agli angoli (figure II, III, V, VI) di 1 *riquadro centrale* (fig. I) che rappresenta una scena di caccia. Quest'ultimo soggetto non è legato al tema narrativo della stanza se non, forse, per via simbolica, in quanto i cacciatori, pur indossando abiti moderni, sono impegnati in atti di coraggio paragonabili a quelli degli antichi eroi.

Le *lunette* laterali sono sormontate da un tondo con un'iscrizione in greco che illustra l'episodio sottostante; i due *medaglioni* e i quattro *ovali* recano l'iscrizione al loro interno. Quattro iscrizioni sono completamente cancellate, una risulta illeggibile per l'abrasione centrale (fig. 1), una, infine, pur danneggiata, permette un'attendibile integrazione (fig. II).

Il tema centrale della stanza è il mito di Troia o Ilio, narrato secondo una successione cronologica che ha inizio con la raffigurazione del *giudizio di Paride* (fig. 1, lunetta d'angolo alla sinistra della parete d'ingresso), per proseguire, girandosi con la fronte verso la parete d'ingresso e andando verso sinistra, con il *ratto di Elena* (fig. 2), l'*arrivo dei Greci sulla spiaggia di Troia* (fig. 5), la *morte di Ettore* (fig. 8), la *morte di Achille* (fig. 12), l'*opposizione di Laocoonte al trasporto del cavallo di legno dentro la cinta di mura* (fig. 13), l'*espugnazione di Troia* (fig. 14). Queste scene che si snodano lungo le pareti trovano la loro conclusione nel dramma finale, messo in rilievo negli *ovali* del soffitto, dove si inizia con l'*uscita dei Greci dal cavallo* (fig. II), la *distruzione della città* (fig. III), la *fuga di Enea con il padre sulle spalle* (fig. V), la *morte del re di Troia, Priamo* (fig. VI).

La distribuzione delle scene consente a chi entra di vedere innanzitutto, sulla parete di fronte, la fuga di Enea (fig. V): ciò ha l'evidente significato di valorizzare la futura fondazione di Roma e la nascita di quello Stato celebrato nelle stanze successive. Del resto sulla stessa parete Brandani colloca anche l'episodio di Afrodite che protegge Enea, salvandogli la vita.

Hanno valore descrittivo e non narrativo i due *medaglioni* al centro del soffitto, che illustrano due momenti significativi dell'assedio di Troia: il furto del Palladio e il soffocamento di Laocoonte.

La ricerca. Il lavoro effettuato si è svolto in più direzioni: laddove è stato possibile si è partiti dall'iscrizione sia per identificare le fonti letterarie utilizzate da Brandani, sia per risalire al mito raffigurato, del quale è stato dato un bre-

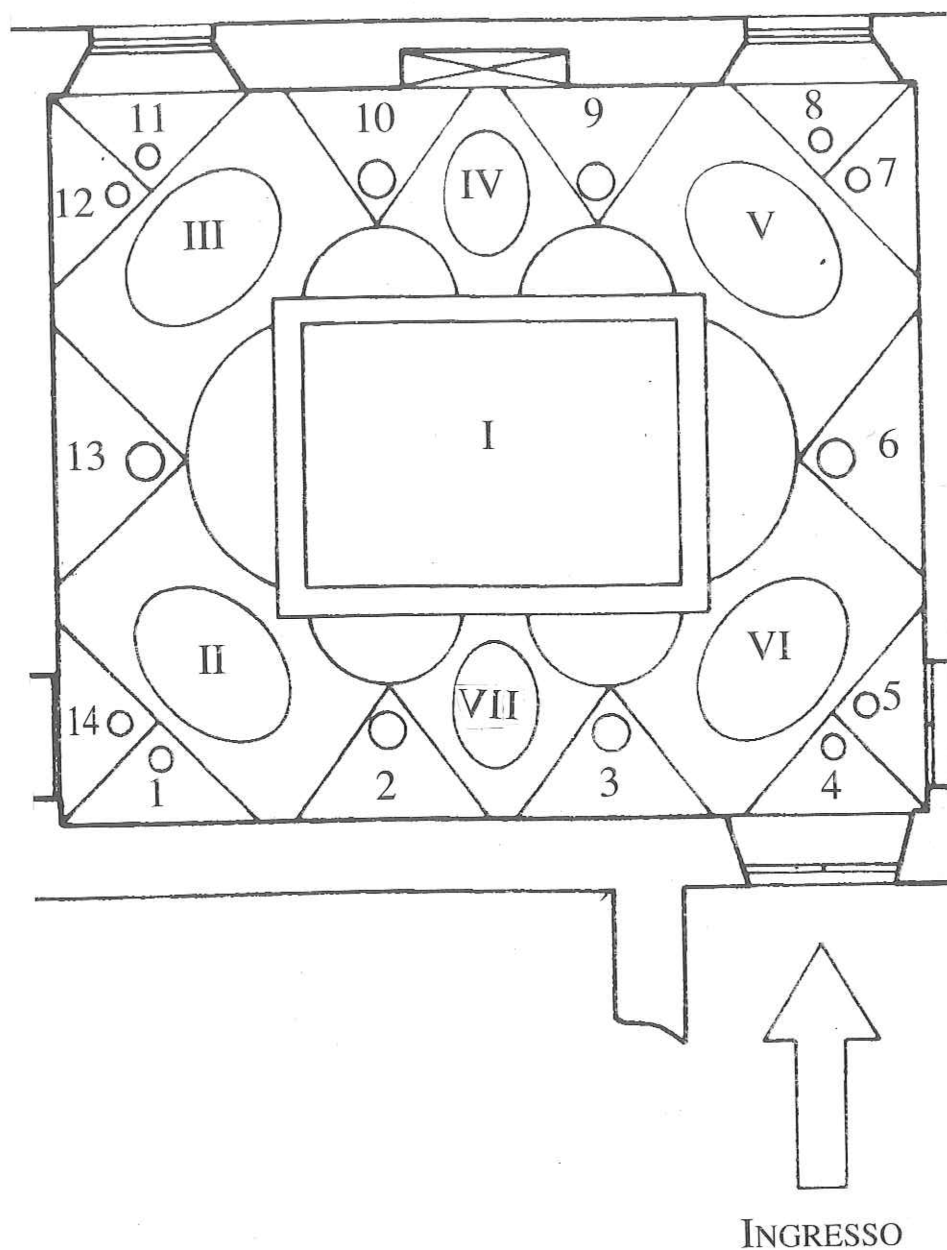
ve sunto; per le iscrizioni illeggibili o mancanti l'identificazione del mito è avvenuta sulla base della constatazione che Brandani riesce a rappresentare con sorprendente fedeltà narrativa vicende note di storia greca, quindi si sono ricercati gli autori greci o latini che hanno narrato l'episodio nei termini descritti da Brandani. Si è infine provveduto a tradurre in italiano i testi greci.

Per quanto riguarda le iscrizioni, risulta evidente che la maggior parte (9 su 15 identificabili) è tratta da Omero; per la precisione: 6 sono tratte dall'*Iliade* e 3 dall'*Odissea*, una è tratta da Euripide e 5 costituiscono una traduzione greca di scene note a Brandani attraverso Virgilio. Si pone, a questo punto, il problema della competenza sulla lingua greca del Brandani e ci si chiede se lui stesso abbia provveduto alla formulazione delle frasi greche o se si sia avvalso della collaborazione di qualche letterato, come è ipotizzabile in virtù dei legami con la corte urbinate.

Meriterebbe un ulteriore sviluppo lo studio dell'incidenza del committente sul piano di lavoro generale del Brandani, in particolare sullo schema narrativo di questa stanza, nella quale i modi dell'iconografia sono indispensabile supporto alla consequenzialità delle vicende.

Un'ultima notazione: per agevolare l'identificazione delle figure, si è deciso di numerare con numeri romani le scene del soffitto, con numeri arabi tutte le altre.

STANZA DI TROIA



Schema iconografico

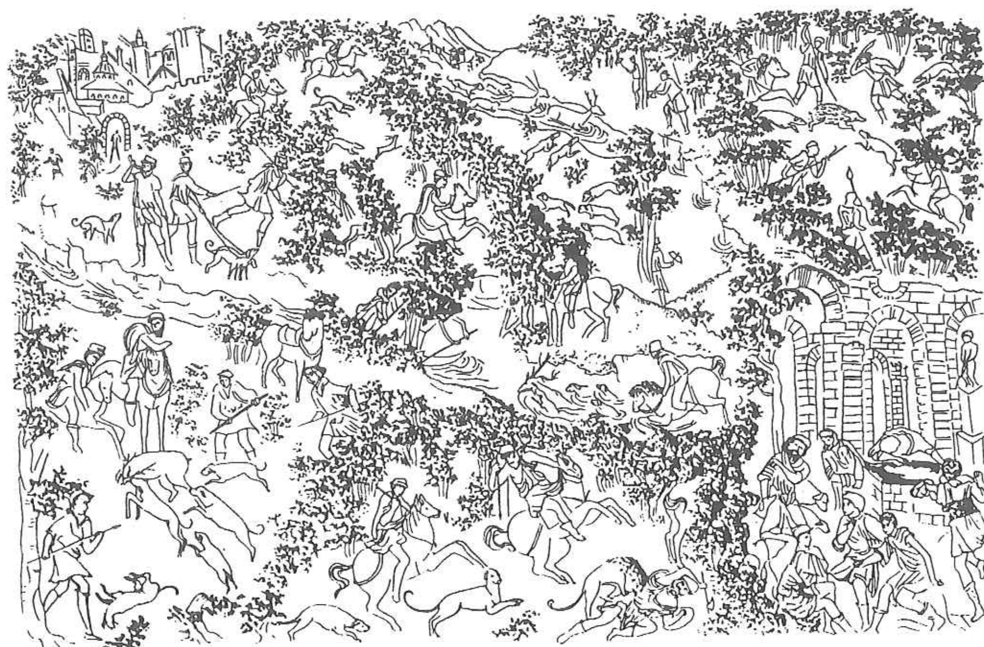
Nel soffitto

I - Scena di caccia (riquadro centrale)
II - Calati dal cavallo (ovale angolare)
III - I figli degli Achei distrussero la città (ovale angolare)
IV - Laocoonte (medaglione)
V - Portando il padre sulle spalle (ovale angolare)
VI - Tagliò la testa al vecchio canuto (ovale angolare)
VII - Rubarono il Palladio (medaglione)

Alle pareti

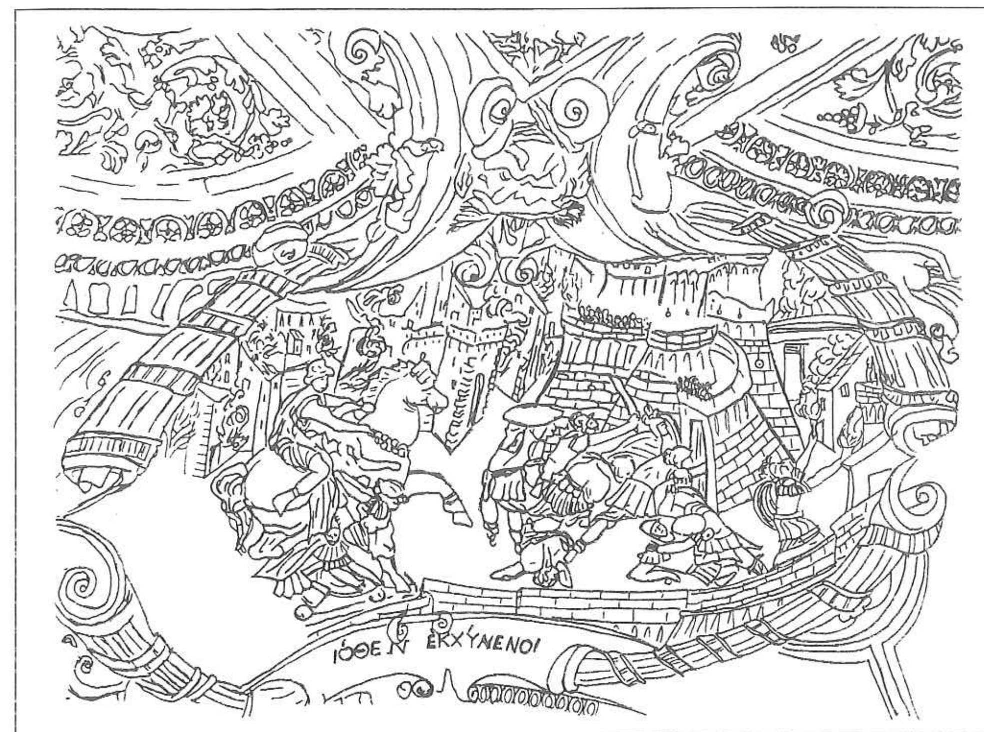
1 - Giudizio di Paride
2 - Paride rapisce Elena
3 - Chiamò l'esercito in assemblea
4 - Presso i telai maneggiando la spola sonora
5 - Giunsero sotto Ilio
6 - Tese le bianche braccia intorno al figlio suo caro
7 - Da Ettore ucciso giaceva il prode Protesilao
8 - Il Pelide uccise il figlio di Priamo, simile agli dei in bellezza
9 - Achille fora i tendini di Ettore per trascinarne il cadavere
10 - Scena di battaglia
11 - Per liberare Ettore da te, porto doni infiniti
12 - Paride che uccise Achille
13 - Laocoonte invece ancora esortava invitando i compagni a distruggere il cavallo
14 - Gli stessi Troiani lo trascinarono fin sull'Acropoli

I - Scena di caccia (riquadro centrale)



Descrizione. Il riquadro al centro del soffitto della "stanza di Troia" porta ai temi e ai motivi naturalistici cari al Rinascimento. Elemento dominante è la caccia. La rigogliosa selva è fittamente popolata di cacciatori e di cani che inseguono e stanano la preda. Un gruppo si allontana dalla città che si intravede nell'angolo sinistro in alto; in basso i cani circondano e attaccano un cinghiale selvatico, mentre i cacciatori con le picche si avvicinano cauti, coordinati da un uomo a cavallo. Al centro un gruppo di cervi in fuga, inseguiti da cani e cavalieri; un uomo ferito giace sul terreno aggredito da una fiera mentre accorrono i cani e un paio di cavalieri. A destra, in alto, un giovane cinghiale circondato da cacciatori e cani viene finito con un colpo di lancia. Nell'angolo destro, in basso, all'ombra di antiche rovine, i pacati conversari che chiudono un giorno di caccia.

II - *[ΙΠ](Π)ΟΘΕΝ*[1] *ΕΚΧΥΜΕΝΟΙ* = ***Calati dal cavallo***



Descrizione. A sinistra si vede il cavallo di legno cavalcato da un guerriero (probabilmente lo stesso della scena n. 14). Ai suoi piedi una figura è raccolta su se stessa perché ne è appena scesa; un'altra, in piedi, aiuta un compagno ad uscire dal fianco del cavallo. Sulla destra è già iniziato lo scontro tra Achei e Troiani. Infine, sullo sfondo, fiamme stilizzate alludono all'incendio di Troia.

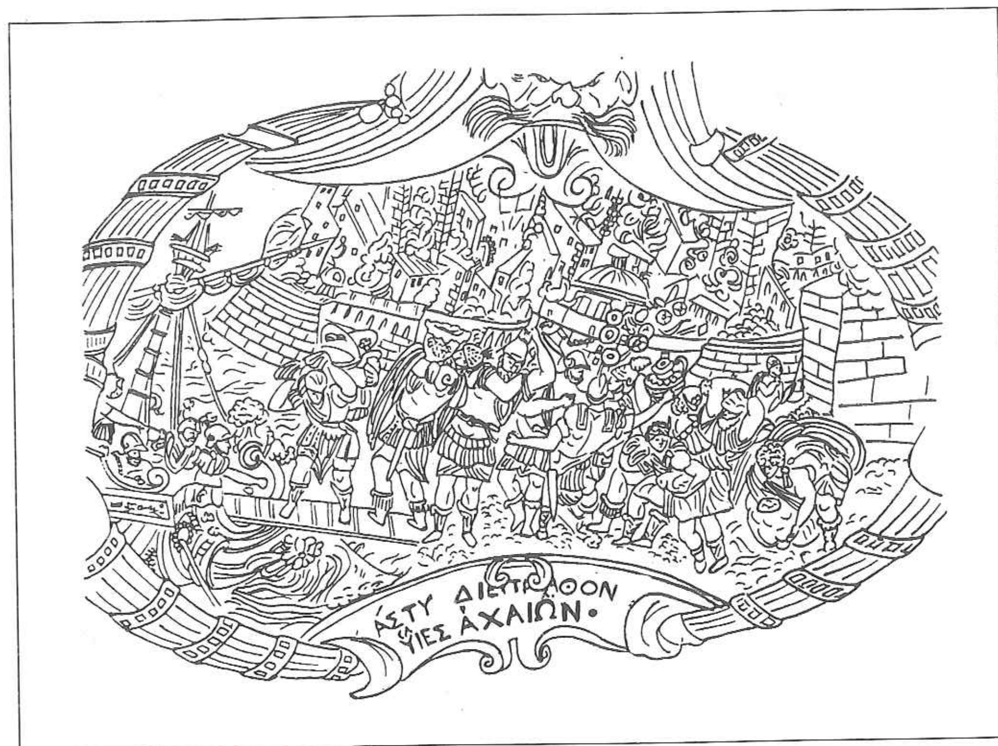
Fonte: Omero, *Odissea*, VIII, 515.

Il mito. Inizia la distruzione di Troia da parte dei Greci.

---

1 Riteniamo di dover integrare la parola con le lettere ΙΠ e di interpretare come Π la lettera parzialmente abrasa, in quanto il risultato porta al verso di Omero tratto dall'*Odissea* e, quindi, alla tecnica della citazione riscontrabile nella definizione della maggior parte delle scene della stanza.

III - *ΑΣΤΥ ΔΙΕΠΡΑΘΟΝ ΥΙΕΣ ΑΚΑΙΩΝ* = *I figli degli Achei distrussero la città*

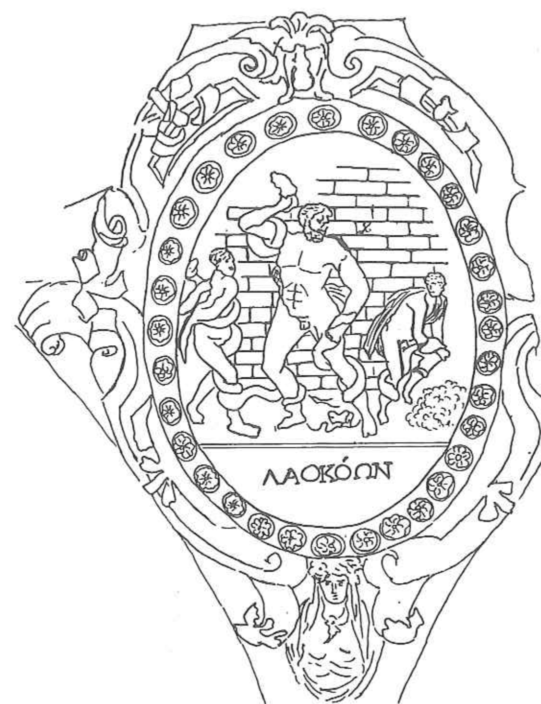


Descrizione. I guerrieri greci caricano sulle navi l'ingente bottino portato via da Troia appena conquistata. Sullo sfondo è la città data alle fiamme dai Greci, che hanno potuto oltrepassare le porte Scee grazie allo stratagemma del cavallo di legno.

Fonte: Omero, *Odissea*, VIII, 514. Il verso completo è: ηειδεν δ ως αστυ διεπραθον υιες Αχαιων ιπποθεν εκχυμενοι = *cantava come i figli degli Achei distrussero la città uscendo dal cavallo*

Il mito. La guerra si conclude con la distruzione di Troia da parte dei Greci.

IV - *ΛΑΟΚΟΩΝ* = *Laocoonte*

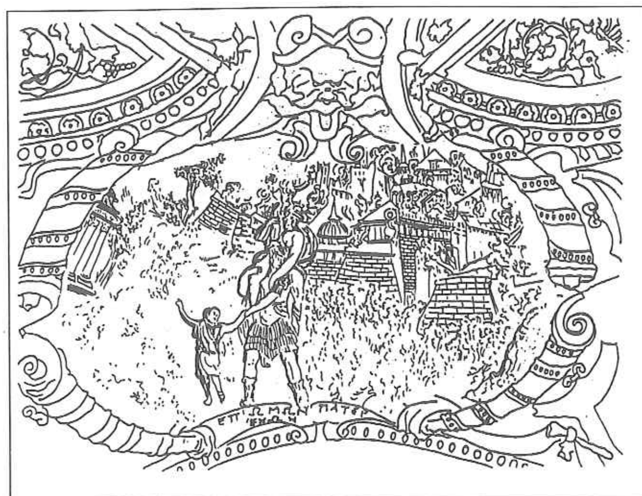


Descrizione. Laocoonte è al centro, ai due lati i figli, tutti e tre sul punto di essere soffocati dai serpenti inviati da Apollo.

Fonte: Virgilio, *Eneide*, 203-224.

Il mito. Laocoonte è stato sorteggiato a Troia come sacerdote di Poseidone; è già stato sacerdote di Apollo Timbreo, che però lo odia perché ha amoreggiato con sua moglie nel tempio del dio e con lei ha generato figli. I Greci hanno lasciato il cavallo di legno e si sono allontanati per mare. Laocoonte prima cerca di opporsi all'ingresso del cavallo entro le mura della città, poi va a sacrificare solennemente, insieme ai due figli, un grande toro al dio del mare perché questi renda difficile il ritorno dei Greci alle loro case. Ecco che all'improvviso dalle acque tranquille sopraggiungono due enormi serpenti che si dirigono sui due ragazzi avvolgendoli con una stretta soffocante, poi afferrano il padre accorso in loro difesa. Egli cerca di liberarsi delle spire e lancia grida orrende, inutilmente. Dopo avere ucciso le tre persone, i serpenti si ritirano ai piedi della statua di Atena, adorata nella cittadella. Gli dei si erano ormai alleati e cooperavano per la distruzione di Troia. La lotta di Laocoonte diventa quindi simbolo di inutile opposizione al volere degli dei.

V - *ΕΠ ΩΜΩΝ ΠΑΤΕΡ ΕΧΩΝ* = ***Portando il padre sulle spalle***



Descrizione. Enea fugge da Troia in fiamme, con il figlioletto Astianatte (Iulo) per mano e il padre Anchise sulle spalle, che ha preso con sé la statua dei Penati. A sinistra il vecchio tempio abbandonato di Cerere, con un cipresso di lato, presso il quale Enea ha dato appuntamento ai servi e a chi riuscirà a salvarsi dall'incendio e dalla strage.

Fonte: Virgilio, *Eneide*, II, 804 ("levato sulle spalle il padre"); l'episodio è in Virgilio, *Eneide*, II, 706-729.

Il mito. [Enea racconta a Didone la sua fuga da Troia]. Ormai i Greci sono entrati nella città, l'hanno data alle fiamme e stanno compiendo orribile strage; Neottolemo ha appena ucciso il re Priamo; ai Troiani superstiti non resta che cercare scampo nella fuga. Enea convince il padre a salirgli sulle spalle: "sali sulle mie spalle; io mi porrò sotto con la schiena" (vv. 707-708), ordina ai servi di raggiungere il lontano tempio di Cerere, al padre di prendere gli arredi sacri e i Penati, che lui non può toccare per non essersi ancora lavato dopo avere ucciso tanti greci. Poi "sulle vaste spalle e sul collo piegato stendo un mantello e una pelle di fulvo leone; mi sottopongo al peso; alla destra il piccolo Iulo si stringe a me" (vv. 722-724). Andrà così, portando il padre sulle spalle, tenendo il figlio Iulo per mano, seguito dalla moglie Creusa. Una volta giunti al tempio di Cerere, radunati tutti gli scampati, Enea si accorge che manca Creusa, allora affida il padre e il figlio ai Troiani lì presenti e torna in città, la chiama nella notte, in mezzo alle rovine e ai fuochi, fino a quando gli compare la sua ombra che lo invita a non piangere e a non disperarsi, volendo gli dei che lui se ne vada da Troia senza la moglie, perché, dopo un lungo vagare per mare, sarà atteso da un potente regno e da un'altra moglie. Enea torna al santuario, e qui trova un gran numero di compagni nuovi, uomini, donne e bambini, pronti all'esilio. "Levato sulle spalle il padre" (v. 804) si dirigono verso il monte Ida.

VI - *ΑΠΕΚΟΨΕ ΚΑΡΗ ΠΟΛΙΟΙΟ ΓΕΡΟΝΤΟΣ* = ***Tagliò la testa al vecchio canuto***

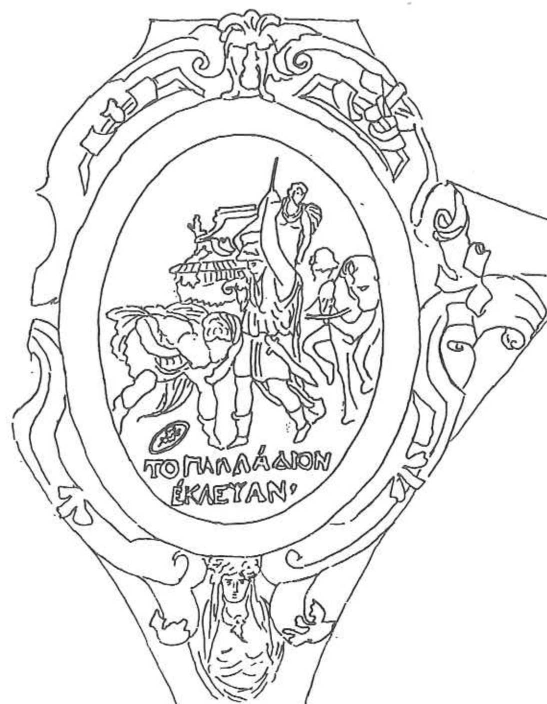


Descrizione. La scena rappresenta Neottolemo, figlio di Achille, nell'atto di afferrare la testa di Priamo per tagliarla. Priamo si trova ai piedi dell'altare di Zeus, a fianco del quale sorge un alloro sacro. Sulla sinistra giace a terra, privo di vita, il corpo di Polite, suo figlio, ucciso anche lui per mano di Neottolemo. A destra Ecuba che sviene, sorretta da una figlia.

Fonte: Euripide, *Troiane*, 16-17: προς δε κηπιδων βαθροις πεπτωκε Πριαμος Ζηνος ερκειου θανων = *Priamo cadde ucciso sui gradini dell'altare di Zeus che proteggeva la sua casa*; Virgilio, *Eneide*, II, 506-558.

Il mito. Quando i Greci irrompono nella reggia di Troia, il vecchio re Priamo capisce che ormai dovrà morire. Si dirige nella parte a cielo aperto della sua casa, al grande altare di Apollo, sotto l'alloro sacro, dove piangono e pregano Ecuba e le figlie, che gli chiedono di avvicinarsi. Arriva pieno di ferite il giovane figlio Polite, che cade morto sotto gli occhi del padre. Lo insegue Neottolemo (Pirro), al quale Priamo rimprovera la mancanza di rispetto che era stato proprio del padre Achille, e gli lancia una freccia. Neottolemo gli dice che potrà andare a parlare delle sue colpe al padre nell'aldilà, quindi lo afferra con la mano sinistra per i capelli e con la destra gli affonda la spada nel fianco. Poi gli verrà staccata la testa dal tronco: "Un tronco umano disteso giace sul lido, il capo reciso dalle spalle, cadavere senza nome": Virgilio, *Eneide*, II, 557-558.

VII - *ΤΟ ΠΑΛΛΑΔΙΟΝ ΕΚΛΕΨΑΝ* = ***Rubarono il Palladio***



Descrizione. Diomede (o forse Ulisse) si sta allontanando dal tempio nel quale ha realizzato il furto del Palladio, recando sulle spalle la statua e contando sulla velocità del cavallo che agevolerà la fuga.

Fonte: Virgilio, *Eneide*, II, 163-168: [...] Impius ex quo Tydides sed enim scelerumque inventor Ulixes, fatale adgressi sacrato avellere templo Palladium, caesis summae custodibus arcis corripuere sacram effigiem manibusque cruentis virgineas ausi divae contingere vittas.

TRADUZIONE. Da quando però l'empio Diomede e Ulisse, inventore di mali, giunti a rapire dal sacro tempio il Palladio fatale, uccise le guardie della rocca eccelsa, rapirono e osarono toccare con mani cruente la statua divina e le sue bende virginee. [Cfr. anche Dante, *Inferno*, XXVI, 63: "e del Palladio pena vi si porta"]. Il racconto del furto del Palladio fa parte del cosiddetto "ciclo troiano", ma non compare in Omero.

Il mito. Il parere favorevole di Zeus alla fondazione della cittadella di Troia viene espresso mediante l'invio di una statua raffigurante Pallade: il cosiddetto Palladio[1]. La città sarà inespugnabile fino a che il Palladio non varcherà le mura che circondano il centro cittadino. Esso è gelosamente conservato in un santuario costantemente sorvegliato, mescolato a tante copie a questo somiglianti per evitare che qualcuno se ne impadronisca. Ma il coraggio ed il favore della sorte permettono ad Ulisse e Diomede di penetrare nel santuario dopo averne ucciso i custodi e di prelevare la preziosa statua, grazie anche all'aiuto di Elena, che li guida alla statua giusta.

1 Questa statua era alta più di un metro (tre *cubiti*), aveva i piedi uniti, teneva nella destra la lancia e nella sinistra il fuso e la rocca, come dea della morte e del destino.

1 - Giudizio di Paride

[Iscrizione abrasa]



Descrizione. Paride tiene con la mano sinistra il bastone da pastore e con la destra porge la mela a Venere, contemplata da un putto che le abbraccia una gamba. Dietro di lei Giunone, nuda, di spalle, si sta vestendo, mentre Atena, con ai piedi il pavone, animale a lei sacro, viene consolata da Ermes, il dio che ha accompagnato le tre dee sul monte per il giudizio di Paride.

Figure di banchettanti sulla sinistra; sulla destra un gruppo di tre persone. Nella parte alta della scena è abbozzata la figura di un cavallo.

Fonte: Virgilio, *Eneide*, I, 25-28; Ovidio, *Heroides*, XVI, 71-73; 149-152; Luciano, *Dialoghi degli Dei*, 20; Igino, *Fabula* 92; Euripide, *Troiane*, 925.

Il mito. Non si sa perché Zeus fa scoppiare la guerra di Troia, ma questa è ormai decisa quando la dea della discordia, non invitata, getta una mela d'oro con la scritta "Alla più bella" sulla tavola imbandita per le nozze di Peleo e Teti. Zeus non sceglie e stabilisce che lo faccia Paride. Fa condurre da Mercurio (Ermes) le tre dee contendenti (Giunone, Minerva, Venere = Era, Atena, Afrodite) sulla vetta del monte Ida, dove vive Paride (detto anche Alessandro), figlio che, appena nato, Priamo ha dato ordine al pastore Argelao di uccidere perché un oracolo gli ha profetizzato che sarà la rovina di Troia. Il pastore lo salva e lo alleva come figlio. Quando Mercurio gli dice del compito affidatogli, Paride ottiene di poter parlare separatamente con le tre dee e di vederle nude prima di esprimere un giudizio. Giunone gli promette potere e ricchezza, Atena forza e astuzia, Venere gli assicura l'amore di Elena, la donna bella tra le belle. A Venere consegna il simbolo del primato della bellezza, attirandosi però l'odio delle altre due. E così, dopo che Paride ha rapito la greca Elena, il marito Menelao e altri guerrieri greci si organizzano per portare guerra a Troia, città nella quale Paride l'ha portata. Venere fin che può dà il proprio appoggio a Troia; Giunone e Atena lo danno ai Greci.

2 - Paride rapisce Elena

[Iscrizione abrasa]



Descrizione. Al centro, Elena oppone resistenza a Paride, che cerca di trascinarla verso una nave ormeggiata, dalla quale due uomini hanno gettato la passerella e attendono.
Nel gruppo di sinistra l'uomo con il braccio sollevato armato di spada potrebbe essere Menelao, che cerca di liberarsi di alcuni Troiani. In secondo piano si erge un tempio, nel quale è visibile una statua.

Fonte: Omero, *Iliade*, III, 174-176; 420; 445.

Il mito. Paride giunge a Sparta con doni preziosi per Elena e le dichiara subito il proprio amore, approfittando dell'assenza di Menelao recatosi a Creta per il funerale del nonno. Secondo una versione dei fatti; i due sarebbero fuggiti quella sera stessa verso l'isola di Cranae. Secondo altri, invece, pare che Elena rifiuti la proposta di fuga e che lui la rapisca o mentre partecipa a una battuta di caccia, o da casa sua. Elena lascia a Sparta la figlia Ermione (ma non i tesori di corte) e segue il giovane in peregrinazioni lungo le coste di Cipro e dell'Egitto. Infine si uniscono in matrimonio a Troia, dove lei è accolta con molto affetto da tutti.

Secondo una versione del tutto diversa (Euripide, *Elena*), Ermete rapisce Elena per ordine di Zeus e la affida al re d'Egitto Proteo. Frattanto un fantasma della donna, fabbricato da Era, è spedito a Troia col solo scopo di provocare una guerra.

3 - *ΑΓΟΡΗΝΔΕ ΚΑΛΕΣΣΑΤΟ ΛΑΟΝ* = *Chiamò l'esercito in assemblea*



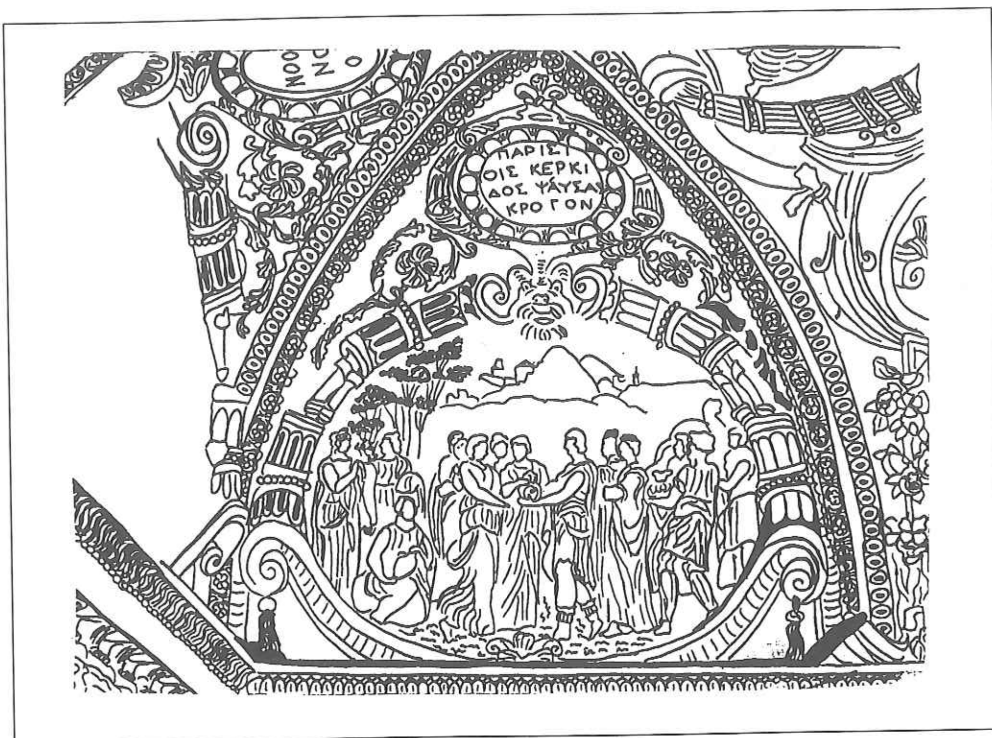
Descrizione. Agamennone seduto in posizione elevata e attorniato dagli altri capi greci aspetta che si raduni l'esercito. Achille conduce con sé alcuni soldati.
A destra sopraggiunge l'indovino Calcante, che spiegherà la causa della pestilenza che da nove giorni colpisce uomini e animali del campo acheo.

Fonte: Omero, *Iliade*, I, 53-54: Εννημαρ μεν ανα στρατον ωχετο κηλα θεοιο, τη δεκατη δ' αγορηνδε καλεσσατο λαον Αχιλλευς = Da nove giorni i dardi del dio cadevano sul campo, al decimo Achille convocò l'assemblea dell'esercito.

Il mito. È l'inizio dell'Iliade: i Greci sono all'assedio di Troia e da nove giorni Apollo lancia sul loro campo frecce che provocano la peste tra animali e uomini. Al decimo giorno Achille convoca l'assemblea dell'esercito per chiedere all'indovino Calcante il motivo dell'ira del dio. Calcante svela allora che Apollo è adirato con gli Achei perché Agamennone non ha ancora restituito a Crise, suo sacerdote, la figlia Criseide fatta prigioniera dai Greci e destinata ad Agamennone come bottino di guerra.

[In seguito Agamennone restituirà Criseide al padre (e ciò placherà l'ira di Apollo), ma pretenderà come risarcimento la schiava di Achille, Briseide. Tale gesto provocherà l'ira di Achille (μηνις), il quale allora si asterrà dal combattere].

4 - *ΠΑΡ ΙΣΤΟΙΣ ΚΕΡΚΙΔΟΣ ΨΑΥΣΑΣ ΚΡΟΤΟΝ* = ***Presso i telai maneggiando la spola sonora***

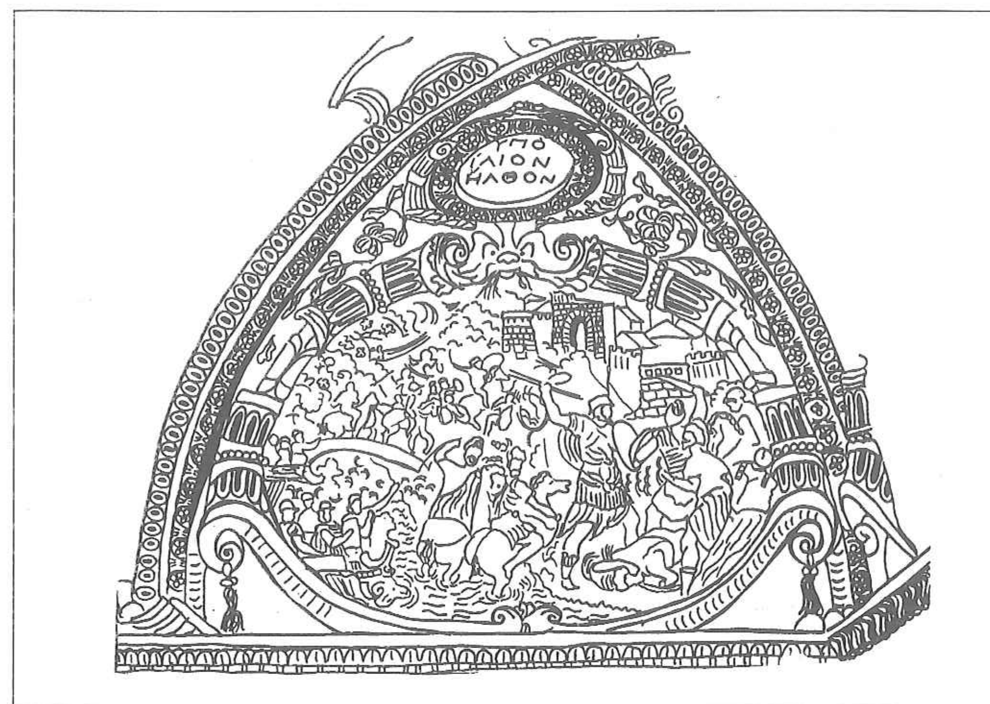


Descrizione. Un gruppo di uomini avanza da destra al seguito di un capo, portando regali ad una donna attorniata da altre giovani. È il momento della consegna di un oggetto avvolto in un telo; un giovane, dietro di lui, reca un grande otre. A sinistra una ragazza inginocchiata solleva una cornucopia, mentre dall'alto avanzano due ragazze portando sulle braccia abiti puliti.

Fonte: non identificata.

Il mito. Non identificato.

5 - *ΥΠΟ ΙΛΙΟΝ ΗΛΘΟΝ* = ***Giunsero sotto Ilio***



Descrizione. È rappresentato lo schieramento della flotta achea sul lido di Troia: dalle navi sono scesi uomini a cavallo, altri sono in procinto di seguirli. Sullo sfondo è Troia protetta dalle sue famose mura, sulle quali si aprono le porte Scee.

Fonte: l'iscrizione deriva da un'espressione attestata esclusivamente nel II libro dell'*Iliade*, dove compare due volte al singolare (v. 216 e v. 673) e due volte al plurale (v. 249 e v. 492). Si ritiene probabile che sia stata tratta dal II, 492 nel quale Omero, iniziando il catalogo delle navi, afferma che "nemmeno le Muse potrebbero ricordare quanti uomini *giunsero sotto Ilio*": "οσοι υπο Ιλιον ηλθον".

Il mito. Zeus manda un "sogno cattivo" ad Agamennone, per ordinargli di far armare gli Achei in tutta fretta, perché è arrivato il momento di prendere Troia. Agamennone va sulla spiaggia e compie una rassegna delle navi e dei rispettivi capi. Poi cominceranno ad avanzare verso le mura.

6 - *ΑΜΦΙ Δ' ΕΟΝ ΦΙΛΟΝ ΥΙΟΝ ΕΧΕΥΑΤΟ ΠΗΧΕΕ ΛΕΥΚΩ* = ***Tese le bianche braccia intorno al figlio suo caro***



Descrizione. Afrodite, situata nella parte centrale della scena, emerge dalla mischia per dare protezione al figlio Enea, cingendolo con le braccia. E' un momento di battaglia tra Achei e Troiani, davanti alle mura della città, visibile sullo sfondo.

Fonte: il verso è tratto da Omero, *Iliade*, V, 314. Si riferisce al duello tra Enea e Diomede, quando Enea, caduto a terra colpito da Diomede nel punto "dove la coscia si curva a formare l'anca", sarebbe sicuramente morto se non fosse intervenuta la madre Afrodite a salvarlo[1] "stendendo il peplo ampio, splendente, per ripararlo dai dardi".

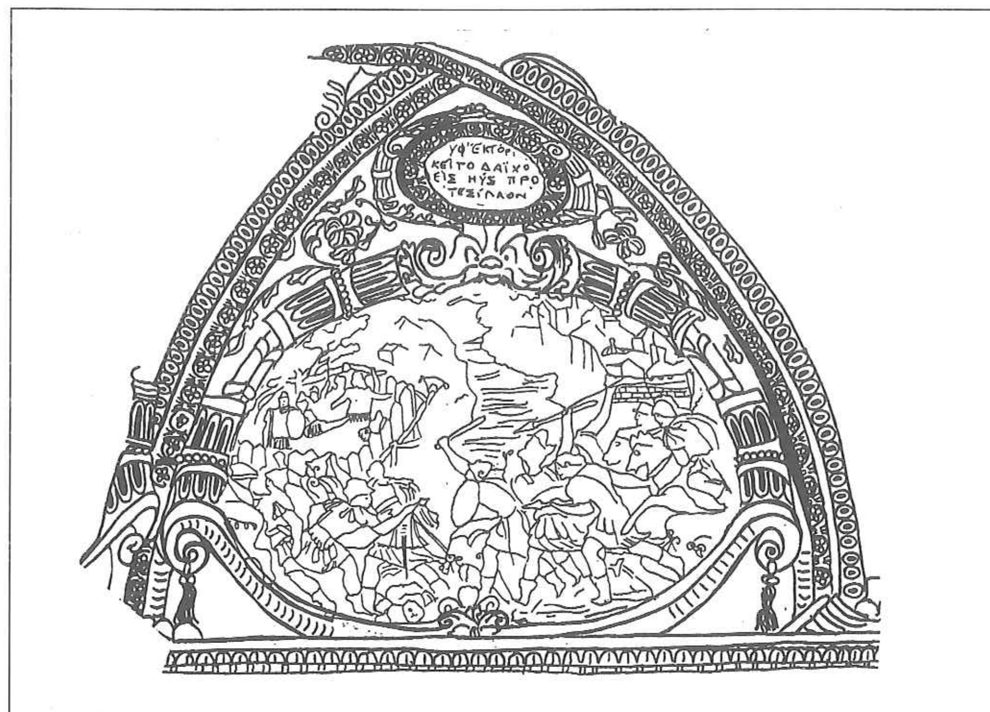
Il mito (la vicenda d'amore tra Anchise e Afrodite, genitori di Enea). Per volere di Zeus Afrodite deve innamorarsi di Anchise, pastore del monte Ida. Si presenta ad Anchise come una bella e delicata fanciulla mortale, con splendide vesti e con il corpo unto come usano gli dei immortali. Anchise se ne innamora immediatamente, ma lei lo prega di non toccarla e di presentarla ai genitori e ai fratelli prima di farla sua. La sera stessa però, giacciono insieme senza che Anchise sappia di avere accanto una creatura divina; al risveglio Afrodite si mostra nella sua vera figura. Egli implora da lei la salvezza sapendo che nessun mortale può restare sano e salvo per il resto della vita dopo aver dormito con una dea. Afrodite augura buona sorte ad Anchise ed ai suoi discendenti, e rammaricandosi di essersi concessa ad un mortale, gli impone di non rivelare a nessuno l'episodio.

Si racconta che più tardi Anchise se ne sarebbe vantato e sarebbe stato colpito da un fulmine di Zeus divenendo zoppo. Un altro racconto sostiene che egli divenne cieco per aver visto la nudità della dea: le api gli avrebbero punto gli occhi[2].

1 Spesso Afrodite soccorre il figlio durante la battaglia, ma nell'episodio qui raffigurato lo salva da morte sicura. La stessa dea è colpita ad un polso dalla punta di una lancia. Apollo si incarica allora di portare via dal campo Enea e lo affida alle cure di Latona.

2 *Inno omerico ad Afrodite*, 45-200; Teocrito, *Idilli*, I, 105-107; Igino, *Fabula* 94.

7 - *ΥΦ' ΕΚΤΟΡΙ ΚΕΙΤΟ ΔΑΙΧΘΕΙΣ ΗΥΣ ΠΡΩΤΕΣΙΛΑΟΣ* = ***Da Ettore ucciso giaceva il prode Protesilao***



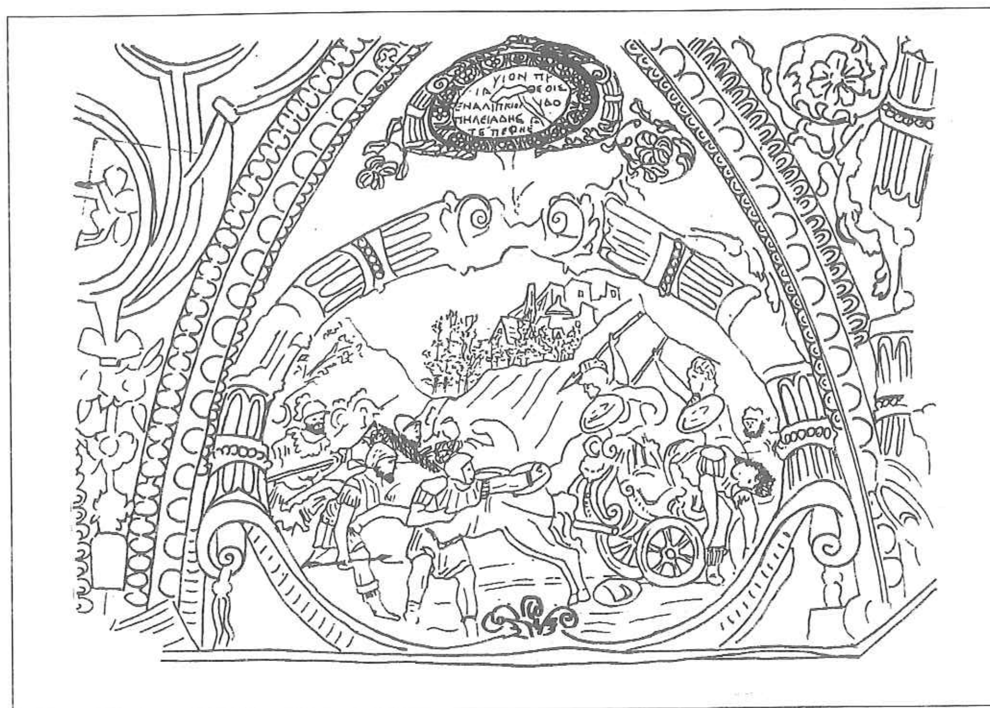
Descrizione. È uno scontro tra soldati armati, nel quale sembra avere il sopravvento il gruppo che assale da destra, in parte a piedi, in parte a cavallo. Sulla sinistra spicca la figura di un guerriero, Protesilao, che sta per essere colpito.

Fonte: Omero, *Iliade*, II, 701-702; XV, 704-706.

Il mito. Protesilao è il primo eroe greco che salta a terra e muore quando le navi raggiungono Troia. Omero dice: "l'uccise un eroe dardano, mentre dalla nave balzava, primissimo fra gli Achei" (II, 701-702). In un episodio successivo, narrando dell'attacco troiano alle navi achee aggiunge: "Ettore dunque afferrò la poppa di una nave, bella, veloce, che portò Protesilao a Troia, ma non lo ricondusse alla patria terra" (XV, 704-706).

Sulla base di questi dati si creò nell'antichità la convinzione che Protesilao fosse morto per mano di Ettore.

8 - *ΥΙΟΝ ΠΡΙΑΜΟΙΟ ΘΕΟΙΣ ΕΝΑΛΙΓΚΙΟΝ ΕΙΔΟΣ ΠΗΛΕΙΔΗΣ ΚΑΤΕ–ΠΕΦΝΕ* = *Il Pelide uccise il figlio di Priamo, simile agli dei in bellezza*



Descrizione. Achille è sul carro e in piedi davanti a lui si trova Ettore, pronto allo scontro. Alle spalle di Achille è la dea Atena, che gli guiderà la mano per colpire a morte l'eroe troiano.

Fonte: Omero, *Iliade*, XXII, 131-375.

Il mito. Priamo ed Ecuba tentano invano di trattenere il figlio Ettore dall'affrontare Achille, ma Ettore, mosso da pietà e vergogna per tanti Troiani che si sono sacrificati nel difendere Troia, decide di "non tornare prima d'aver ucciso Achille o perire di sua mano con gloria" (vv. 105-110). Come vede Achille, però, è colto da paura e fugge. In un primo momento gli dà forza Apollo, ma si ritira quando vede che la bilancia di Zeus, che sta pesando i destini di Ettore e Achille, è a favore di Achille. Interviene allora Atena che, assunto l'aspetto del fratello Deifobo, si avvicina a Ettore e lo convince a non scappare. Achille sopraggiunge e pianta l'asta nel collo di Ettore, l'unica parte scoperta, e si vendica della morte di Patroclo infierendo sul suo cadavere, che non intende rendere ai Troiani.

9 - *Achille fora i tendini di Ettore per trascinarne il cadavere*

[Iscrizione abrasa]



Descrizione. Steso a terra è il cadavere di Ettore spogliato delle armi, che giacciono sulla sinistra. Achille, chino su di lui, gli ha appena sollevato una gamba per forargli i tendini, mentre alcuni guerrieri assistono alla scena.

Fonte: E' probabile l'identificazione della scena con la morte di Ettore e l'infierire di Achille sul suo corpo. Sembrano qui rappresentati i versi 396-398 del libro XXII dell'*Iliade*: αμφοτερον μετο–πισθε ποδων τετρηνε τενοντε εσ σφυρον εκ πτερνησ, βοεουσ δ' εξηπτεν ιμαντασ εκ διφροιο δ'εδησε, καρη δ' ελκεσθαι εασεν· = gli forò i tendini dietro ai due piedi dalla caviglia al calcagno, vi passò due corregge di cuoio, lo legò al cocchio, lasciando strisciare per terra la testa.

Il mito. Ettore si fa incontro ad Achille e gli propone di fare l'accordo che chi vincerà restituirà ai compagni il cadavere dell'ucciso. Achille non vuole sentir parlare di patti e scaglia la lancia: il colpo va a vuoto ma Atena, di nascosto, gli restituisce l'arma. Il colpo di Ettore colpisce in pieno lo scudo di Achille, ma non lo perfora. Capisce così che la morte gli è vicina e decide di affrontarla con coraggio, per essere ricordato con onore dai posteri. Ettore è protetto da un'armatura robusta, tolta all'amico di Achille, Patroclo, ma Achille riesce a colpirlo nell'unica fessura presente: gli trapassa la gola con la lancia tra il collo e la spalla e, quando è morente a terra, gli dice che farà fare orribile fine al suo corpo, mentre Ettore gli preannuncia imminente la morte. Achille gli toglie l'armatura insanguinata, mentre altri Achei sopraggiungono e colpiscono con le lance il corpo ormai privo di vita. Dopo aver pensato di andare a seppellire l'amico Patroclo, Achille decide di infierire ancora sul corpo del nemico ucciso: fa passare liste di cuoio attraverso i tendini dei suoi piedi, lega il cadavere al carro, sferza i cavalli e trascina il corpo attorno alle mura di Troia.

10 - *Scena di battaglia*

[Iscrizione abrasa]



Descrizione. E' una scena di battaglia: soldati a cavallo vanno all'attacco, pronti a colpire con lunghe aste appuntite. I loro avversari sono a piedi: qualcuno è morto, qualche altro è ferito.

Fonte: non identificata.

Il mito. Non identificato.

11 - *ΕΚΤΟΡΑ ΛΥΣΟΜΕΝΟΣ ΠΑΡΑ ΣΕΙΟ, ΦΕΡΩ Δ ΑΠΕΡΕΙΣΙ ΑΠΟΙ–ΝΑ* = ***Per liberare Ettore da te, porto doni infiniti***

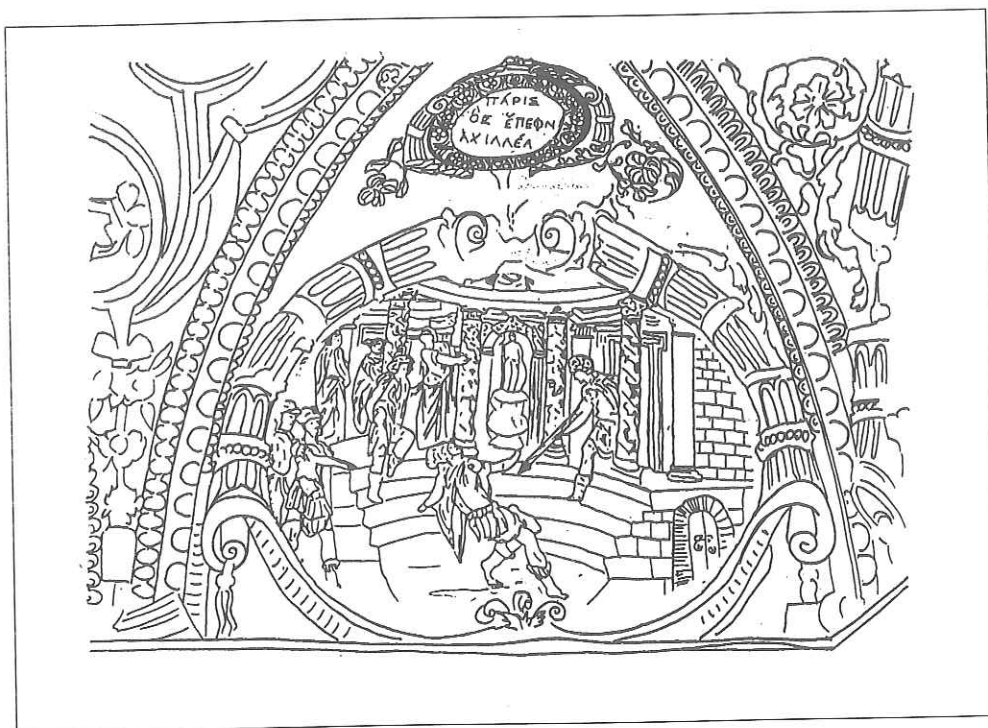


Descrizione. Priamo chiede ad Achille la restituzione del corpo di suo figlio Ettore, ucciso dall'eroe greco per vendicare Patroclo. In primo piano sono i due protagonisti: Priamo nell'atto di inginocchiarsi e Achille fermo davanti a lui. Ai loro piedi il corpo straziato di Ettore, con un braccio teso, mentre tutt'attorno soldati greci osservano e, sullo sfondo, le tende dell'accampamento. Il vecchio re pronuncia le parole che fanno parte dell'iscrizione.

Fonte: il verso è tratto da Omero, *Iliade*, XXIV, 501: Εκτορα [...] λυσομενος παρα σειο, φερω δ' απερεισι' αποινα.

Il mito. Priamo è l'unico dei figli di Laomedonte scampato alla strage compiuta da Eracle e Telamone in occasione della prima distruzione di Troia. Originariamente detto Podarce ("dai piedi rapidi") e in seguito Priamo dalla parola greca *priamai* ("io lo libero comprandolo"), è il re alla guerra di Troia quando la città combatte la guerra contro il popolo acheo. Sposato con Ecuba ha da lei e dalle numerose concubine 50 figli, il primo dei quali è Ettore. Questi durante la guerra uccide Patroclo, intimo amico di Achille, il più grande eroe greco, il quale giura di vendicarlo. Nel combattimento che segue, questi uccide Ettore, ma ciò non gli basta, tanto che attacca il cadavere al carro e, trascinandolo nella polvere, gli fa compiere tre giri attorno al tumulo di Patroclo. A difesa del corpo straziato del troiano interviene Giove, padre degli dei, che invia Tetide, madre di Achille, nella tenda del figlio per convincerlo a non maltrattare ulteriormente il cadavere e a renderlo al padre. Invia inoltre la dea Iride presso Priamo per avvertirlo di recarsi al campo greco accompagnato dal vecchio araldo e di riscattare con ricchi doni il corpo del figlio. Infine, preso da pietà per i due vecchi (Priamo e l'araldo) soli in aperta campagna, ordina a Mercurio di condurli illesi alla tenda di Achille. Quando questi arrivano Priamo entra furtivamente e si butta ai piedi di Achille, abbracciando le ginocchia e baciando le mani di colui che ha ucciso molti dei suoi figli. Quindi gli ricorda suo padre e lo prega di rendergli Ettore in cambio dei doni recati. A queste parole Achille si intenerisce e comincia a piangere e per il padre e per l'amico. Poi solleva il vecchio ancora prostrato e gli dice che gli riconsegnerà il cadavere dopo aver cenato insieme. Ordina di lavare il cadavere per renderlo più presentabile, di rivestirlo del manto e della tunica, di porlo nel feretro e di sistemarlo sul carro.

12 - ΠΑΡΙΣ ΟΣ ΕΠΕΦΝ ΑΚΙΛΛΕΑ = *Paride che uccise Achille*



Descrizione. Paride esce dal tempio di Apollo, dove si è appostato per colpire Achille, il quale cade riverso sui gradini. In basso, a sinistra, due uomini lo raggiungono, probabilmente si tratta di Aiace e Ulisse, che portano via il cadavere. In alto una figura maschile (Zeus?) indica l'uccisione ad alcune donne [forse tra le altre è Polissena, la figlia di Priamo che sarà sacrificata sul rogo funebre di Achille].

Fonte: l'iscrizione è tratta da Euripide, *Andromaca*, 655: Παρις γαρ ος σον παιδ' επεφν Ακιλλεα.

Il mito. Achille cade davanti alle porte Scee, come gli ha predetto Ettore morente. Mentre insegue i nemici è colpito al tallone (unico punto vulnerabile) dalla freccia scagliata da Paride con mano sicura, diretta da Apollo. Probabilmente Paride era già in agguato nel boschetto di Apollo Timbreo. Aiace prende il cadavere sulle spalle e lo porta lontano dal luogo di battaglia, protetto da Odisseo.

13 - ΛΑΟΚΟΩΝ Δ ΕΤ ΕΜΙΜΝΕΝ Ε ΠΟΤΡΥΝΩΝ ΕΤΑΡΟΙΣΙΝ Ι ΠΠΟΝ ΑΜΑΛΔΥΝΑΙ = *Laocoonte invece ancora esortava invitando i compagni a distruggere il cavallo*



Descrizione. In secondo piano è raffigurata la cittadella con le sua mura; il cavallo si trova di fronte ad esse, ma fuori della cinta murata. Laocoonte invita i compagni a distruggerlo ma questi appaiono increduli e restii.

Fonte: Virgilio, *Eneide*, II, 49 ("timeo Danaos et dona ferentes"), 199-231.

Il mito. Laocoonte, figlio di Antenore, veggente della città di Troia, subito si oppone all'entrata del cavallo nell'acropoli. Rivolgendosi a Priamo, il suo re, dice: "Ti prego, mio signore, permetti che io sacrifichi un toro a Poseidone. Quando tornerò spero di vedere il cavallo ridotto in cenere". Poi si apparta per scegliere la vittima da sacrificare, ma come segno premonitore dell'imminente caduta di Troia, Apollo invia due grandi serpenti marini, chiamati Porcete e Corubra, che giungono fulminei sulla riva e uccidono i figlioletti gemelli di Laocoonte. Il padre si precipita in loro soccorso, ma anche lui viene ucciso, avvolto dalle spire potenti dei mostri marini. Questo terrificante prodigio convince i Troiani che Laocoonte era stato punito da Atena per aver oltraggiato il sacro dono del cavallo.

14 - *ΑΥΤΟΙ ΓΑΡ ΜΙΝ ΤΡΩΕΣ ΕΣ ΑΚΡΟΠΟΛΙΝ ΕΡΥΣΑΝΤΟ* = *Gli stessi Troiani lo trascinarono fin sull'Acropoli*



Descrizione. Il cavallo di legno viene tirato a fatica sull'Acropoli. In sella ad esso un soldato impugna la spada; sullo sfondo la cittadella. Dalle immagini risulta chiaro lo sforzo compiuto dai Troiani per trasportare il pesante cavallo, come suggerisce anche il verso di Omero.

Fonte: il verso è in Omero, *Odissea*, VIII, 504.

Il mito. Prilide, ispirato da Atena, propone che i Greci entrino in Troia; Epeo si offre di costruire un cavallo sotto la direzione di Atena. Ne costruisce uno enorme, in faggio, vuoto all'interno, con una porticina su un lato e una grossa scritta sull'altro: "In segno di gratitudine anticipata per un felice ritorno in patria, i Greci dedicano questa offerta alla dea"[1]. Odisseo vi introduce i più valorosi tra i Greci, completamente armati, che attendono la notte. Intanto i Greci rimasti nell'accampamento con Agamennone seguendo le istruzioni di Odisseo se ne vanno e rimangono in attesa al largo di Tenedo fino alla sera seguente. All'alba le sentinelle troiane riferiscono che l'accampamento greco è scomparso. I Greci hanno lasciato solo un enorme cavallo di legno. Dopo una breve discussione decidono di portarlo entro le mura della città, ma per farlo debbono abbattere una porzione di mura, tanto è voluminoso. Una volta portato nella cittadella scoppia un'altra discussione: Cassandra annuncia che il cavallo contiene uomini armati e le sue parole sono confermate da Laocoonte[2], ma Sinone, spia greca, riesce a convincere i Troiani dell'origine divina del cavallo. Quella notte, esausti per la chiassosa veglia, i Troiani dormono profondamente, solo Elena è sveglia e tiene accesa nella sua stanza, come segnale convenuto una grande lampada; a mezzanotte Sinone avverte i Greci con un fuoco[3] e l'intera flotta greca dirige verso la spiaggia. Odisseo e gli altri escono dal cavallo[4] e corrono chi ad aprire la porta ai compagni, chi ad uccidere i Troiani.

---

1 Omero, *Odissea*, VIII, 492-495; Apollodoro, *Epitome*, V, 14-15.

2 Apollodoro, *Epitome*, V, 14-15; Tzetze, *Scoli a Licofrone*, 344.

3 Virgilio, *Eneide*, II, 13-249; Lesche, *Piccola Iliade*; Tzetze, *Scoli a Licofrone*, 347; Apollodoro, *Epitome*, V, 16-17; Igino, *Fabula* 135.

4 Virgilio, *Eneide*, II, 255 ss.; Igino, *Fabula* 108; Apollodoro, *Epitome*, V, 20; Tzetze, *Scoli a Licofrone*, 340.

Stanza di Roma repubblicana

a cura di
Isabella Antonietti

Descrizione. Non esistono studi a stampa completi sulla "stanza di Roma repubblicana": in essa sono raffigurati *12 episodi*, collocati alla base della volta sulle quattro pareti e inseriti in *tondi a pseudo-conchiglia* il cui bordo superiore si ripiega in volute laterali; i tondi sono a loro volta inseriti in triangoli. Al di sopra di queste raffigurazioni sono collocati dei *medaglioni* più piccoli con figure allegoriche: *Fortezza, Giustizia, Prudenza, Abbondanza, Febo, Saturno, Giove, Venere, Mercurio, Marte, Diana, Temperanza.*

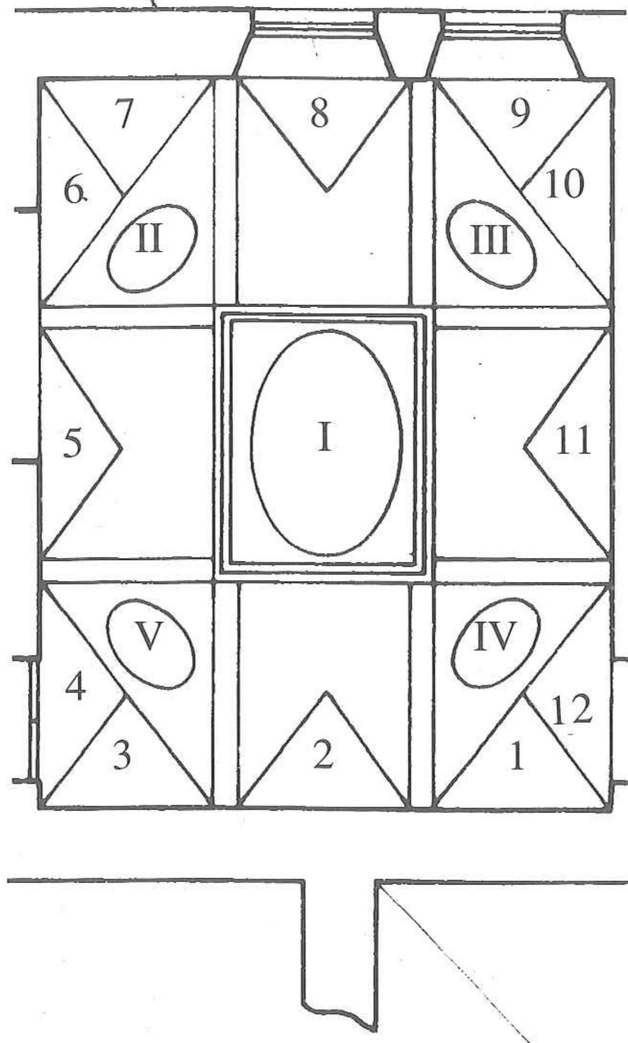
La volta è decorata con *4 ovali* contenenti figure allegoriche (*Aritmetica, Pittura, Architettura, Astronomia*) disposti intorno ad *1 ovale centrale* nel quale è ritratta la *Carità*.

La ricerca. Il lavoro effettuato è consistito nell'identificare le scene e nel ritrovarne il luogo preciso nella *Storia di Roma* scritta da Tito Livio. Si è partiti dal riconoscimento delle scene più famose e quindi facili (Muzio Scevola, Orazio Coclite sul Ponte Sublicio, ecc.) per arrivare presto a concludere che Brandani trasse i suoi temi iconografici esclusivamente dai primi dieci libri dell'opera di Livio, sui quali pochi decenni prima si era soffermato anche Machiavelli con i *Discorsi sopra la prima deca di Tito Livio*.

Sono emersi la fedeltà alla narrazione liviana e la volontà di legare la celebrazione delle virtù dei Romani alla storia di Senigallia, della cui origine gallica Brandani ha certamente tenuto conto quando ha scelto di collocare sulla parete di fronte alla porta d'ingresso i due momenti centrali dello scontro tra Romani e Galli: la *fuga delle Vestali dal tempio all'arrivo dei Galli* (fig. 4) e la *battaglia presso il fiume Allia* (fig. 5).

Le scene sono disposte con voluta simmetria, in particolare c'è simmetria tra la parete che resta alle spalle di chi entra e quella che si trova di fronte: ai lati di entrambe sono collocate scene che vedono donne quali protagoniste, mentre al centro di entrambe sono rappresentati momenti di virtù collettiva, secondo lo schema D (donne) C (collettività) D (donne). Si fronteggiano pertanto le *Vestali* (fig. 4) e *Clelia* (fig. 12); *l'esercito che combatte lungo l'Allia* (fig. 5) e *l'esercito che, guidato da Orazio Coclite, combatte sul Ponte Sublicio* (fig. 11); *le matrone che parlano a Coriolano* (fig. 6) e *Virginia uccisa dal padre* (fig. 10).

Va detto che il presente lavoro si è occupato esclusivamente delle raffigurazioni delle pareti tratte da Livio, delle quali si è fornita una descrizione, un riassunto della vicenda, il luogo in Livio. Non sono state oggetto di studio le immagini allegoriche rappresentate negli ovali del soffitto e nei medaglioni, per le quali sono state riportate le identificazioni proposte dalla dottoressa C. Sandroni, anche se si è propensi a credere che *i 4 ovali* del soffitto rappresentino le *arti del quadrivio*, e cioè Geometria (fig. II), Aritmetica (fig. III), Musica (fig. IV), Astronomia (fig. V).



Schema iconografico

Nel soffitto

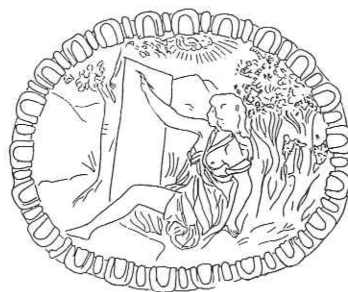
I - Carità (al centro)
II - Architettura
III - Aritmetica
IV - Pittura
V - Astronomia

Alle pareti

1 - Orazi e Curiazi (nel medaglione: "Fortezza")
2 - Marco Curzio si getta nella voragine (nel medaglione: "Giustizia")
3 - Prostrazione di fronte ad un vincitore (nel medaglione: "Prudenza")
4 - All'arrivo dei Galli le Vestali portano in salvo oggetti di culto (nel medaglione: "Abbondanza")
5 - Scontro tra Romani e Galli presso il fiume Allia (nel medaglione: "Febo")
6 - Le matrone incontrano Coriolano (nel medaglione: "Saturno")
7 - Furio Camillo arringa il popolo (nel medaglione: "Giove")
8 - Lucio Bruto parte per combattere contro i Tarquini (nel medaglione: "Venere")
9 - Muzio Scevola (nel medaglione: "Mercurio")
10 - Virginia (nel medaglione: "Marte")
11 - Orazio Coclite sul Ponte Sublicio (nel medaglione: "Diana")
12 - Clelia fugge dall'accampamento di Porsenna (nel medaglione: "Temperanza")



Architettura



Aritmetica



Carità

Astronomia



Pittura



1 - Orazi e Curiazi

Medaglione sopra: la "Fortezza"



Descrizione. Il soldato romano superstite, degli Orazi, sta per infliggere il colpo finale all'avversario albano, dei Curiazi, che giace a terra cercando di difendersi con lo scudo. Questo scontro avviene all'interno di un recinto circolare sotto gli occhi dei due eserciti: una incongruenza, questa, con il racconto di Livio, che lo descrive in campo aperto. Sullo sfondo si intravedono gli accampamenti dei due eserciti.

Fonte: Livio, I, 25.

La storia. I Romani e gli Albani si contendono la supremazia del territorio e si accordano in modo che si scontrino solo tre soldati di ciascun popolo: tre fratelli Orazi per i Romani, tre fratelli Curiazi per gli Albani. Gli eserciti si riuniscono presso Alba e tra grida di acclamazione lo scontro ha inizio. Subito cadono morti due Orazi, allora il terzo capisce che per vincere deve incontrare separatamente i tre avversari. Comincia a correre e, quando li vede a distanze diverse tra di loro, si ferma, affronta il primo e lo uccide, corre quindi incontro al secondo e lo uccide. A questo punto si trovano uno contro uno, ma il romano è illeso e baldanzoso per i due successi consecutivi, mentre l'albano regge a stento lo scudo, è stremato per la corsa e ferito: il romano lo atterra e gli conficca la spada nella gola.

L'episodio della lunetta, in Livio [1, 25]: Alterum intactum ferro corpus et geminata victoria ferocem in certamen tertium dabat; alter fessum vulnere, fessum cursu trahens corpus victusque fratrum ante se strage victori obicitur hosti. Romanus exultans [...] male sustinenti arma gladium superne iugulo defigit, iacentem spoliat.

TRADUZIONE. *Il corpo intatto e la duplice vittoria rendevano l'uno pronto al combattimento; l'altro, trascinando il corpo fiaccato dalla ferita e dalla corsa, sgomento per la morte dei fratelli si offre al nemico. Il Romano esultante [...] configge nella gola la spada a quello che male reggeva lo scudo e, atterratolo, lo spoglia.*

2 - Marco Curzio si getta nella voragine

Medaglione sopra: la "Giustizia"



Descrizione. Marco Curzio, in sella al suo cavallo, è nell'atto di gettarsi nella voragine apertasi nel Foro. Ai cigli del baratro sono disposte alcune figure sorprese dal gesto eroico del giovane soldato. In basso a sinistra una figura indica il fondo della fossa, mentre alle spalle un altro raccoglie le mani al petto, facendo trasparire preoccupazione.

E' da rilevare l'abbigliamento dei personaggi: Marco Curzio è armato, mentre gli altri indossano semplici tuniche.

Fonte: Livio, VII, 6.

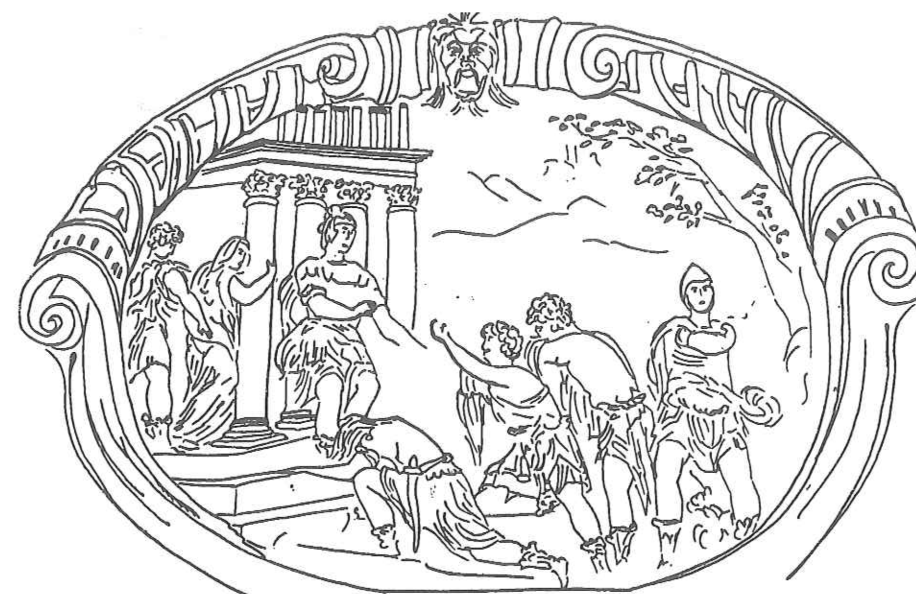
La storia. Per un cataclisma si è aperta nel Foro a Roma una voragine, che nessuno riesce a colmare per quanta terra vi si getti dentro. I Romani vengono a sapere che il baratro si chiuderà solo quando vi si getterà la cosa più importante per Roma. La gente comincia a chiedersi che cosa possa essere; un giovane soldato, Marco Curzio, dice che per Roma non esiste cosa più importante delle armi e del valore in guerra, così si offre in sacrificio agli dei, gettandosi con il cavallo nella voragine, dopo aver indossato le armi. La folla, ammirando il suo valore, getta in offerta doni e cibarie. Da questo episodio potrebbe derivare, secondo Livio, il nome della cavità al centro del Foro romano [*Lacus Curtius*].

L'episodio della lunetta, in Livio [VII, 6]: Tum M. Curtium, iuvenem bello egregium, cogitasse ferunt dubitasse an ullum magis Romanum bonum quam arma, virtusque esset; et silentio facto templa deorum immortalium, quae foro imminent, Capitoliumque intuentem et manus nunc in caelum, nunc in patentes terrae hiatus ad deos Manes, porrigentem se devovisse; equoque deinde quam poterat maxime exornato insidentem, armatum se in specum immisisse, donaque ac fruges super eum a multitudine virorum ac mulierum congestas.

TRADUZIONE. *Allora Marco Curzio giovane prode in guerra dicono che pensò che dubitava che ci fosse per i Romani un bene più grande delle armi e della virtù. Nel silenzio, guardando i templi che circondavano il foro e il Campidoglio e tendendo le mani ora al cielo, ora alla spaccatura della terra, si offrì agli dei Mani. Salito in armi su un cavallo il più possibile bardato, si lanciò nel baratro. Doni votivi e biade furono ammassati sopra di lui dalla folla di uomini e di donne.*

3 - Prostrazione di fronte ad un vincitore

Medaglione sopra: la "Prudenza"



Scena di difficile identificazione: potrebbe trattarsi di un episodio di prostrazione di fronte ad un vincitore.

4 - All'arrivo dei Galli le Vestali portano in salvo oggetti di culto

Medaglione sopra: l' "Abbondanza"



Descrizione. La scena si svolge a Roma, nel tempio delle Vestali, riconoscibile dalla pianta circolare. In primo piano è il focolare sacro, intorno al quale si dispongono due gruppi: a destra quello delle Vestali, a sinistra quello maschile, nel quale sembra possibile riconoscere alcuni sacerdoti.

Fonte: Livio, *Ab urbe condita*, V, 39.

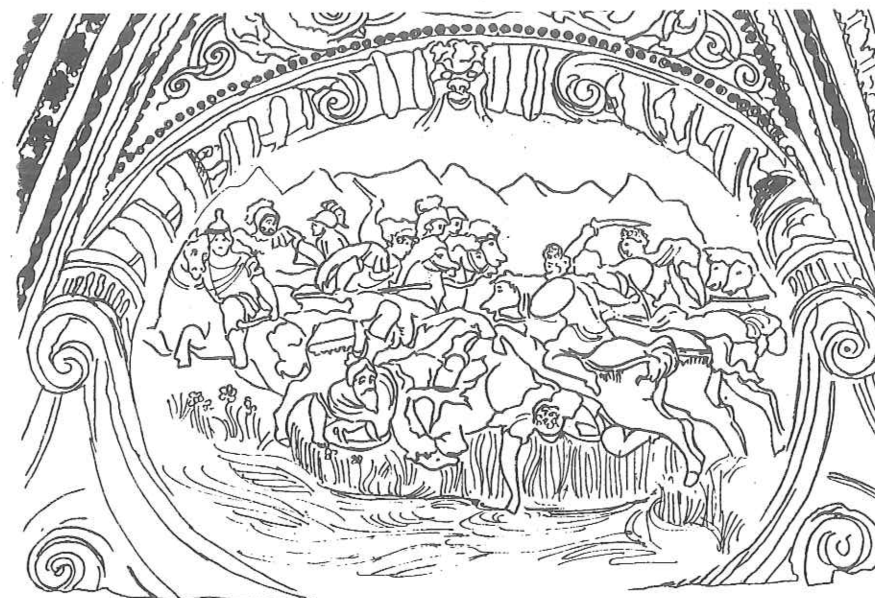
La storia. Nel 390 i Galli avanzano minacciosi su Roma. Sorpresi dalla facilità della vittoria riportata sui Romani presso il fiume Allia, si accampano nei pressi dell'Aniene, pronti ad entrare nell'Urbe. Si decide allora che il flamine Quirinale (sacerdote del dio Quirino) e le sacerdotesse di Vesta portino in salvo gli oggetti consacrati al culto pubblico: saranno effettivamente condotti a Cere.

L'episodio della lunetta, in Livio [V, 49]: Nequaquam tamen ea nocte neque insequenti die similis illi quae ad Alliam tam pavide fugerat, civitas fuit [... placuit ...] flaminem sacerdotesque Vestales sacra publica a caede, ab incendiis procul auferre, nec ante deseri cultum eorum quam non superessent qui colerent.

TRADUZIONE: *Tuttavia né quella notte, né il giorno successivo, i cittadini furono simili a quelli che tanto vilmente erano fuggiti presso l'Allia [... si decise ...] che il flamine e le sacerdotesse Vestali portassero via le suppellettili sacre, lontano dalla strage e dagli incendi, e che il culto non fosse interrotto finché sopravvivesse chi se ne prendesse cura.*

5 - Scontro tra Romani e Galli presso il fiume Allia

Medaglione sopra: "Febo"



Descrizione. Il corso d'acqua fa pensare che si tratti di un momento vivace di battaglia tra Romani (a sinistra) e Galli (a destra) lungo le rive del fiume Allia. I Romani hanno la barba lunga, secondo la moda del tempo, come dice Livio[1].

Fonte: Livio, V, 37-38.

La storia. Nel 390, poco prima del sacco di Roma, avviene lo scontro tra Romani e Galli nei pressi dell'Allia. Secondo Livio ed altri, i Galli sono prevalentemente Sènoni che, dopo aver attaccato l'etrusca Chiusi, marciano su Roma. Distruggono un esercito romano al fiume Allia (Fosso della Bettina o della Regina - Fosso Maestro o della Marcigliana, al km 18 della via Salaria[2]) e poi conquistano la città.

L'episodio della lunetta, in Livio [V, 38]: Nec ulla caedes pugnantium fuit; terga caesa suomet ipsorum certamine in turba impedentium fugam. Circa ripam Tiberis, quo armis abiectis totum sinistrum cornu defugit, magna strages facta est.

TRADUZIONE. *Non vi fu strage durante il combattimento: molti furono colpiti alla schiena dai propri commilitoni nella gran ressa che impediva la fuga. Ci fu una grande moria lungo la riva del Tevere, dove, gettate le armi, era confluita tutta l'ala sinistra.*

---

1 Livio, V, 41: "E si dice che, mentre rimanevano estatici a riguardarli come fossero statue, un Gallo si fece coraggio ad accarezzare la barba di uno di essi, che allora tutti portavano lunga [...]".

2 S. Quilici Gigli, *La via Salaria*, Roma 1970, pp. 36-37.

6 - Le matrone incontrano Coriolano

Medaglione sopra: "Saturno"



Descrizione. Varie figure in primo piano, divise in due gruppi: uno a sinistra, uno a destra. In questo si individua Cneo Marzio (Coriolano) e alle sue spalle alcuni Volsci armati. Coriolano tende il braccio destro verso uno dei suoi due figli. Dall'altra parte quattro figure: Veturia, vecchia madre dell'esule romano, sorretta da altre *matronae* e poi, in ordine verso destra, la moglie Volunnia e i due figli. Dalle espressioni e dagli atteggiamenti dei personaggi emana un grande *pathos*, accentuato dal "quasi abbraccio" tra Coriolano e un suo figlio. Alle spalle dei personaggi si vede una città fortificata, sicuramente Roma, entro le cui mura sorgono templi, colonne ed altri edifici.

Fonte: Livio, II, 40, per la scena raffigurata; Livio, II, 33-35, 38-40, per la vicenda di Coriolano.

La storia. All'inizio del V secolo a.C. i Romani sono all'assedio di Corioli, città dei Volsci; Cneo Marzio, giovane nobile romano, è di guardia quando i Romani vengono attaccati, dall'esterno, dai Volsci di Anzio. Al comando di pochi uomini non solo riesce a respingere l'attacco, ma anche a penetrare nella città e a conquistarla: di qui il soprannome Coriolano. Segue per Roma un anno di pace ma poi, a causa della proposta da lui avanzata al Senato di togliere alla plebe i diritti conquistati, è aggredito dai plebei e si salva solo perché viene deciso un processo contro di lui. Non si presenta, quindi viene condannato all'esilio. Si rifugia presso i Volsci, che lo accolgono con entusiasmo e che egli ripaga con vittorie militari contro Roma. Riconquista con essi le città prese dai Romani e giunge a fissare l'accampamento militare a cinque miglia da Roma. I senatori romani vorrebbero la guerra, ma il popolo è per la pace. Inaspettatamente si

muovono le matrone romane che, andate da Veturia, la vecchia madre di Coriolano, e da Volumnia, sua moglie, le convincono ad andare da lui, nell'accampamento nemico, per chiedergli di desistere dal suo proposito di guerra. Coriolano, fino ad allora rimasto insensibile alle altre richieste, è scosso da questa notizia e riceve i familiari. Poi, grazie alle commoventi parole della madre e alla presenza della moglie e dei figli, leva il campo dai pressi di Roma. Le donne saranno grandemente elogiate e verrà eretto, in Roma, un tempio alla Fortuna Muliebre.

L'episodio della lunetta, in Livio [II, 40]: Uxor deinde ac liberi amplexi, fletusque ab omni turba mulierum ortus, et comploratio sui patriaeque, fregere tandem virum. Complexus inde suos dimittit; ipse retro ab urbe castra movit.

TRADUZIONE. *Allora la moglie e i figli lo abbracciarono e il pianto si levò da tutto lo stuolo di donne; finalmente il loro lamento sul proprio destino e sulla patria piegarono l'uomo. Abbracciò i suoi e li congedò, quindi ritrasse il campo da Roma.*

7 - Furio Camillo arringa il popolo perché non abbandoni Roma, devastata dai Galli

Medaglione sopra: "Giove"



Descrizione. Furio Camillo, sulla destra, è raffigurato nell'atto di pronunciare il discorso con il quale convince i Romani a non trasferirsi a Veio. Di fronte a lui sta l'assemblea, rappresentata da cinque figure maschili.

Fonte. Livio, V, 43-55.

La storia. I Galli che si allontanano da Roma dopo averla saccheggiata (lunette 6 e 7) si spingono ad Ardea, dove Camillo vive in esilio. Questi propone un attacco di sorpresa all'accampamento dei Galli. L'assalto riesce e provoca grande strage. Camillo in quell'occasione è richiamato a Roma e nominato dittatore nella guerra contro i Galli. Riesce a vincere, recuperando il bottino che Brenno aveva preteso dai Romani; impedisce poi che si emigri a Veio, abbandonando Roma distrutta. Camillo, infatti, scortato dai senatori, sale sulla tribuna e tiene un discorso (Livio, V, 51-54) che convince i cittadini dell'opportunità di non tradire gli dei i quali con auspici e auguri avevano voluto che la città fosse fondata in quel luogo e che lì fosse stabilito il loro culto.

L'episodio della lunetta, in Livio [V, 53]: Non enim reliquisse victores, sed amisisse victi patriam videbimur: hoc ad Alliam fuga, hoc capta urbs, hoc circumsessum Capitolium necessitatis imposuisse ut desereremus penates nostros exiliumque ac fugam nobis ex eo loco conscisceremus quem tueri non possemus. Et Galli evertere potuerunt Romam quam Romani restituere non videbuntur potuisse?

TRADUZIONE. *Si dirà che non abbiamo cambiato la patria perché vincitori, ma che, vinti, l'abbiamo perduta: questo ci sarebbe stato imposto dalla necessità dopo la fuga all'Allia, dopo la presa della città, dopo l'assedio del Campidoglio: abbandonare i nostri Penati, esiliarci, fuggire da un luogo che non abbiamo saputo difendere. E si dirà anche che i Galli hanno potuto distruggere Roma, e che i Romani non hanno saputo riedificarla?*.

8 - Lucio Bruto parte per combattere contro i Tarquini (?)

Medaglione sopra: "Venere"



Descrizione. È rappresentato il commiato di un soldato a cavallo dai suoi commilitoni, i quali stanno libando intorno a un tavolo. Un soldato consegna al cavaliere un'insegna. Potrebbe trattarsi di Lucio G. Bruto che parte per combattere i Tarquini. Il gruppo sembra quello del banchetto dal quale partirono Collatino e Tarquinio per verificare il comportamento di Lucrezia.

Fonte: Livio, I, 57-60; III, 44.

La storia. Giovani romani all'assedio di Ardea, città dei Rutuli, dopo avere bevuto abbondantemente, cominciano a discutere su chi di loro abbia la moglie più virtuosa. Collatino esalta la propria e propone di dichiarare vincente quella che, al loro ritorno, li accoglierà meglio. Quando arrivano a casa trovano sua moglie, Lucrezia, intenta al lavoro insieme alle ancelle. Uno dei giovani amici di Collatino, Sesto Tarquinio, figlio del re, se ne invaghisce subito e decide di possederla. Così fa qualche notte dopo, quando si introduce furtivamente nella camera da letto della donna. Dopo questa violenza subita nonostante strenua difesa, Lucrezia manda a chiamare suo padre e suo marito, che accorrono con amici, tra i quali Bruto: racconta l'accaduto, si fa giurare che la vendicheranno e subito dopo, estratto un pugnale, si toglie la vita. Bruto è il primo a mantenere la promessa: Sesto Tarquinio è ucciso e la sua famiglia cacciata da Roma (509 a.C.). Bruto e Collatino vengono eletti consoli: ha inizio la Repubblica

L'episodio della lunetta, in Livio [I, 59]: [Dant ordine omnes fidem]. Brutus illis luctu occupatis, cultrum ex vulnere Lucretiae extractum manante cruore prae se tenens: "Per hunc, inquit, castissimum ante regiam iniuriam sanguinem iuro, vosque, di, testes facio me L. Tarquinium Superbum cum scelerata coniuge et omni liberorum stirpe ferro igni quacumque dehinc vi possim exsecuturum, nec illos nec alium quemquam regnare Romae passurum".

TRADUZIONE. *Uno dopo l'altro tutti giurarono [di vendicare Lucrezia]. Mentre gli altri sono presi dal proprio lutto, Bruto brandendo davanti a sé il pugnale insanguinato estratto dalla ferita di Lucrezia gridò: "Per questo sangue, purissimo prima dell'affronto regio, io giuro e chiamo voi, o Dei, come testimoni che da questo momento perseguiterò L. Tarquinio Superbo e la sua scellerata moglie e la stirpe dei figli col ferro, col fuoco e con ogni altra forza possibile, né lascerò che essi né che altri mai più regnino a Roma".*

9 - Muzio Scevola

Medaglione sopra: "Mercurio"



Descrizione. Sulla sinistra della scena tre soldati. Il più avanzato, Muzio Scevola, tiene un braccio teso su un braciere acceso e fumante, mentre sulla destra un personaggio autorevole, il re etrusco Porsenna, accompagnato da tre soldati, indica, col braccio teso, il braciere. In secondo piano, sulla destra, le tende dell'accampamento etrusco.

Fonte: Livio, II, 12-13.

La storia. Il re etrusco Porsenna assedia Roma. Caio Muzio, per sbloccare la situazione, si introduce nell'accampamento nemico con l'intenzione di ucciderlo. Giunge nel momento della paga dei soldati e, scambiando per il re uno scriba vestito come lui, lo uccide. È arrestato dai soldati di Porsenna e portato davanti a lui: gli si presenta come cittadino romano che, nemico, voleva uccidere il nemico. Per dimostrare quanto i Romani non accettino gli errori, mette la mano destra che aveva sbagliato sul braciere acceso. Il re Porsenna, ammirato da tanto coraggio, lo lascerà andare libero e manderà ambasciatori a Roma con richieste di pace. Da allora Caio Muzio viene soprannominato Scevola, cioè "mancino" ["Mucium dimissum, cui postea *Scaevolae a clade dextrae manus cognomen* inditum, legati a Porsenna Romam secuti sunt [...]", Livio, II, 13].

L'episodio della lunetta, in Livio [II, 12]: Cum rex simul ira infensus periculoque conterritus circumdari ignes minitabundus iuberet, nisi exprомeret propere quas insidiarum sibi minas per ambages iaceret, "En tibi - inquit - ut sentias quam vile corpus sit iis qui magnam gloriam vident"; dextramque accenso ad sacrificium foculo inicit.

TRADUZIONE. *Poiché il re, furibondo ed anche terrorizzato per il pericolo corso minacciava che avrebbe dato l'ordine di mandarlo al rogo se non si sbrigava a chiarire tutta quella serie di oscure minacce nei suoi confronti, Muzio esclamò: "Ecco. Questo è il valore che dà al corpo chi aspira a una grande gloria!" ; e così dicendo stese la mano destra su un braciere acceso per un sacrificio.*

10 - Virginia

Medaglione sopra: "Marte"



Descrizione. La giovane Virginia sta per essere trafitta dal pugnale che il padre ha appena strappato ad un macellaio, mentre la nutrice si dispera. Sulla destra la statua di Venere Cloacina. Il soldato con il braccio teso rappresenta il cliente di Appio Claudio che si è prestato a dichiararla propria schiava allungando pubblicamente un braccio su di lei.

Fonte: Livio, III, 48.

La storia. Poiché il decemviro Appio Claudio desidera possedere Virginia, figlia del centurione Virginio e fidanzata del tribuno Icilio, la fa dichiarare schiava dal proprio cliente Marco Claudio durante l'assenza del padre. Icilio tenta inutilmente di sollevare la plebe contro Appio Claudio, ma riesce solo a rimandare il processo per l'assegnazione della ragazza fino al ritorno del padre di lei. Durante il processo Virginio ottiene di appartarsi per chiedere alla nutrice, in presenza di Virginia, se davvero non è sua figlia, ma, come sostiene l'accusa, una fanciulla sottratta ancora in fasce alla casa di Marco Claudio. Conduce figlia e nutrice verso il tempio di Venere Cloacina ["purificatrice": doveva, cioè, purificarla dallo *stuprum*] e qui strappato un coltello dalle mani di un macellaio, la uccide. Il popolo si solleva (secessione della plebe), sopprime i responsabili e decreta l'abolizione della carica di decemviro. Virginio e Icilio sono eletti tribuni della plebe e Icilio propone l'elezione dei consoli con diritto di appello al popolo.

L'episodio della lunetta, in Livio [III, 48]: Data venia seducit filiam ac nutricem prope Cloacinae, ad tabernas quibus nunc Novis est nomen: atque ibi ab lanio cultro arrepto "Hoc te uno quo possum", ait, "modo, filia, in libertatem vindico". Pectus deinde puellae transfigit, respectansque ad tribunal "Te", inquit, "Appi, tuumque caput sanguine hoc consecro".

TRADUZIONE. *Avutone il permesso, conduce la figlia e la nutrice verso il tempio della dea Cloacina, presso le botteghe che oggi sono dette Nuove, e là, strappato il coltello a un macellaio: "Figlia mia", grida "con l'unico mezzo che mi è consentito io ti restituisco la libertà". Quindi trafigge il petto della fanciulla e, volto verso il tribunale: "Con questo sangue" esclama "io consacro te, Appio, e il tuo capo agli dei infernali".*

11 - Orazio Coclite sul Ponte Sublicio

Ovale sopra: "Diana"



Descrizione. Si tratta della battaglia sul ponte Sublicio. Figura centrale è Orazio Coclite, a cavallo, che fronteggia da solo gli Etruschi che cercano di entrare a Roma. Alle sue spalle sono raffigurati i soldati romani che, esortati da Orazio Coclite, distruggono il ponte "con ferro, con fuoco, con qualsiasi mezzo possono". Nella parte inferiore della scena è rappresentato un momento successivo alla battaglia, quando Orazio Coclite, fermata l'avanzata dei nemici, si butta nel Tevere e, nuotando, raggiunge i suoi uomini. Sullo sfondo si intravede la città di Roma.

Fonte: Livio, II, 10.

La storia. Il re etrusco di Chiusi, Porsenna, promette ai Tarquini di aiutarli a riprendere il trono di Roma, dopo la loro cacciata in seguito all'episodio di violenza su Lucrezia. Decidono di sfondare in un punto difficilmente difendibile per i Romani: il Ponte Sublicio. Sferrano l'attacco quando a difesa del ponte è Orazio Coclite al comando di pochi soldati, i quali, spaventati dall'imponente numero di nemici, vorrebbero darsi alla fuga. Orazio Coclite ordina di far crollare il ponte mentre lui combatterà da solo. Così avviene e non appena gli gridano che il ponte dietro di lui è interrotto, invoca gli dei e si getta nel Tevere: nuotando giunge tra i suoi, che lo festeggiano.

L'episodio della lunetta, in Livio [II, 10]: Itaque monere, praedicere, ut pontem ferro, igni, quacumque vi possint, interrumpant: se impetum hostium, quantum corpore uno posset obsisti, excepturum. [...] cum simul fragor rupti pontis, simul clamor Romanorum alacritate perfecti operis sublatus, pavore subito impetum sustinuit: [...]. Ita sic armatus in Tiberim desiluit multisque superincidentibus telis incolumis ad suos tranavit, rem ausus plus famae habiturum ad posteros quam fidei.

TRADUZIONE. *Li ammonisce e li sollecita a distruggere il ponte col ferro, col fuoco, con qualsiasi mezzo a disposizione; egli avrebbe sostenuto l'assalto dei nemici, per quanto fosse possibile ad uno solo resistere [...] quando il fragore del ponte che ormai crollava e l'esplosione di gioia dei Romani per aver portato a termine l'operazione, li spaventarono trattenendone l'assalto: [...]. Così con tutte le armi si gettò nel Tevere e sotto una pioggia di frecce nuotò incolume fino ai suoi, dopo aver compiuto un'impresa che, presso i posteri, sarebbe stata motivo di fama più che di credito.*

12 - Clelia fugge dall'accampamento di Porsenna

Medaglione sopra: la "Temperanza"



Descrizione. Clelia, eluse le sentinelle etrusche, fugge attraverso il Tevere in groppa ad un cavallo. Alle sue spalle soldati in armi, di fronte alle tende dell'accampamento. Oltre il Tevere la città di Roma.

[Livio racconta che Clelia attraversò il fiume a nuoto, con altre ragazze, ma anche che i Romani le dedicarono una statua equestre in cima alla Via Sacra, e Brandani si lascia probabilmente suggestionare da questa conclusione].

Fonte: Livio, II, 13.

La storia. Clelia è uno degli ostaggi consegnati dai Romani a Porsenna, salvatosi dall'attentato di Muzio Scevola, perché tolga l'assedio a Roma. Volendo compiere anche lei un'azione eroica, alla testa di un gruppo di ragazze, prigioniere come lei, fugge a nuoto attraverso il Tevere, mentre gli Etruschi cercano di fermarle lanciando frecce. Porsenna in un primo momento si infuria, poi chiede ai Romani di restituirgli la giovane per onorarla. Così accade, e Porsenna le permette di tornare a Roma portando con sé un gruppo di ostaggi a sua scelta: si dice che Clelia scegliesse alcuni giovani come lei. Per il duplice coraggio (la prima fuga e il ritorno all'accampamento di Porsenna) i Romani le dedicarono una statua equestre.

L'episodio della lunetta, in Livio [II, 13]: Cloelia virgo una ex obsidibus, cum castra Etruscorum forte haud procul ripa Tiberis locata essent, frustrata custodes, dux agminis virginum inter tela hostium Tiberim tranavit, sospitesque omnes Romam ad propinquos restituit. [...] Pace redintegrata Romani novam in femina virtutem novo genere honoris, statua equestri donavere, in summa Sacra via fuit posita virgo insidens equo.

TRADUZIONE. *Clelia, una delle ragazze prese in ostaggio, poiché il campo etrusco non era lontano dalla riva del Tevere, elusa la sorveglianza, guidò la schiera delle vergini oltre il Tevere sotto una pioggia di frecce e le ricondusse tutte in salvo a Roma alle loro famiglie. [...] Ristabilita la pace i Romani premiarono l'inusuale valore di quella donna con un nuovo tipo di onorificenza: una statua equestre; all'inizio della via Sacra fu collocata una fanciulla a cavallo.*

INDICE

Palazzetto Baviera pag. 5

Federico Brandani pag. 10
a cura di Massimiliano Furini

Stanza dell'Antico Testamento pag. 15
a cura di Camillo Nardini

Stanza di Ercole pag. 33
a cura di Camillo Nardini

Stanza di Troia pag. 49
a cura di Isabella Antonietti

Stanza di Roma Repubblicana pag. 75
a cura di Isabella Antonietti

Pubblicato a Senigallia nel gennaio 1995
a cura del
Liceo Scientifico Statale "Enrico Medi"
Via Pisacane, 6
60019 - Senigallia
Tel. 071/64708 (Fax 071/60533)
nella collana
"QUADERNI DEL MEDI"
curata dai proff. Camillo Nardini e Nino Bucci
su carta *Eurolux*
in 1.400 esemplari

Tipolito Commerciale
Marzocca di Senigallia Tel/fax 071/69241

Copertina:
PROMOGRAF
Via Metauro, 26 Senigallia
Tel. 071/7923632

81